VAE VICTIS

CYBER STRATEGE

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°33 JUILLET - AOUT 2000
39 FF - 285 FB - 5,95€ En France métropolitaine seulement

TRIUMPH & GLORY
Jours de Gloire à l'américaine

VOLNITZA !
La Guerre civile russe

DRIVE ON PARIS
La Grande Guerre facile

A L'ABORDAGE !
Extension pour *Pavillon noir !*

ABONNEMENT : DES FIGURINES EXCLUSIVES OFFERTES !

NOUVEAU ! SUPPLEMENT INFORMATIQUE DE 16 PAGES

DIEN BIEN PHU 1954

L 9567 - 33 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Amis lecteurs,

Vous avez entre les mains la nouvelle formule de *VaeVictis* qui accueillera dorénavant la quintessence de *CyberStratège* – en ce qui concerne les jeux historiques – dans ses pages. *CyberStratège* est mort, certes, mais il revit maintenant dans deux revues, *VaeVictis* et, à partir de septembre, *Ravage*, qui sera consacrée aux jeux à thèmes fantastiques.

Cette renaissance se fait bien entendu sans préjudice pour les lecteurs allergiques aux claviers d'ordinateurs et surtout passionnés par les jeux sur carte ou avec figurines. Mais elle annonce aussi le retour de *VaeVictis* à sa mission première : être le magazine de **tous** les jeux historiques sur **tous** les supports. Un retour aux sources en quelque sorte, en 84 pages sans supplément de prix.

Nous vous proposons donc dans ce numéro, un jeu en encart sur une bataille qui a marqué profondément l'histoire de notre pays et des états associés d'Indochine : Dien Bien Phu, affrontement titanesque s'il en fut.

Ce jeu propose un système simple mais original pour reproduire ce long siège qui a vu disparaître la fine fleur de l'armée française au combat et dans les camps viet-minh.

Vous trouverez aussi une règle sur la Guerre civile russe, sujet peu abordé jusqu'à maintenant, mais qui semble de plus en plus couverte par les fabricants de figurines, ainsi qu'une extension pour *Pavillon noir !*, notre règle sur la flibuste qui vous permettra de jouer des abordages. A ce propos n'oubliez pas de photocopier le navire qui se trouve au dos des pions avant de découper ceux-ci.

Côté jeux sur carte, il semblerait qu'une embellie s'annonce, les éditeurs américains se décidant enfin à faire reparaître des jeux de qualité. Vous pourrez ainsi découvrir la version américaine de *Jours de Gloire* : *Triumph & Glory*, ainsi qu'une analyse de *Drive on Paris*, un jeu très abordable sur la campagne de l'été 1914.

Le succès des règles éditées par Histoire & Collections nous amène à préparer dès maintenant une nouvelle édition de *Section d'assaut*, qui proposera de nouvelles règles et de nouveaux scénarios et qui, nous l'espérons, sera disponible avant la fin de l'année.

Pour *DBN*, victime de son succès et déjà presque épuisée, la sortie du livret de listes d'armées n°3 est prévue pour la fin du mois de juin. Les projets les plus immédiats concernent une règle Guerre de Sécession qui devrait réunir les suffrages de tous les joueurs intéressés par cette période.

En espérant que cette formule vous plaira et vous donnera, quelles que soient vos préférences, l'envie de découvrir de nouveaux horizons de jeux, il me reste à vous souhaiter à tous bonne lecture et bon jeu.

Adieu à *Cyberstratège* et l'aventure continue dans *VaeVictis*.

Nicolas STRATIGOS
vaevictis@histecoll.com

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
présente

BIENTOT EPUISE !

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon

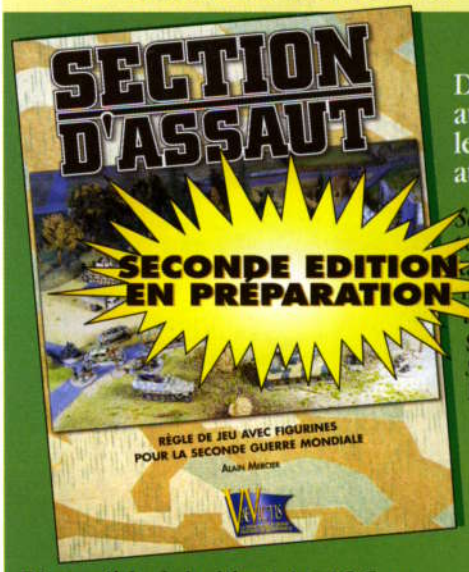
De Bonaparte à Napoléon

Des premières batailles des armées de la Révolution française aux grandes campagnes du Premier Empire, *De Bonaparte à Napoléon* est une règle complète pour le jeu avec figurines de 6 à 25 mm, pour la période 1792-1815. Basée sur des principes de jeu « révolutionnaires », extrêmement simple et ingénieuse, *De Bonaparte à Napoléon* s'annonce comme la nouvelle règle de référence sur cette période épique. Le livret comprend les règles complètes et des marqueurs sur planche cartonnée à découper.

Le livret de listes d'armées n°2 « 1805-1811 » paraîtra en même temps.

Livret n°3 des Listes d'armées « 1812-1815 » Les années terribles

A PARAITRE FIN JUIN


SECTION D'ASSAUT
SECONDE EDITION EN PRÉPARATION
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE
ALAIN MERCIER

Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.

Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Productions VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE

VV 33

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

ORDRE DE BATAILLE N° 33

JUILLET-AOUT 2000

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

ANALYSE : ***Triumph & Glory*** (GMT) 8

SCENARIO ASL : Allemagne 1945 11

REGLES + SCENARIO : ***Volnitza !*** La Guerre civile russe 12

QUE CHOISIR : ***Standard Combat Series*** (The Gamers) 20

REPORTAGE : **Retour au Tonkin** 23

ART DE LA GUERRE : Afrique du Nord 1942 26

ENCART-JEU : ***DIEN BIEN PHU 1954,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions 38

EXTENSION + SCENARIO : ***Pavillon Noir :*** A l'abordage ! 48

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 50

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 52

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 50

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 58

CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton** 66

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

– ***Dien Bien Phu 1954***: notes de conception

– ***Leuthen 1757*** : errata et précisions

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 42 et 43, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Secrétaire de rédaction : Laurent Duclos.
Maquette : Denis Gillé, Morgan Gillard.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Infographies : Denis Gillé.
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Photogravure intégrée : Pierre Gavigniaux, Julien Ghys.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Besida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistante graphiste : Aurélie Saintecroix.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, et Nicolas Royant.
Attachée de Presse/communication : Elodie Paillet. Tél. 01.40.21.06.30
E-mail : vaevictis@histecoll.com

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial: Jean-Christian Rebourg.
Chargée du développement : Patricia Douriquian.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon, Virginie Menon.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.
Comptabilité et gestion : Chantal Raynaud, Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2000. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

et **FOUNDRY**

Joignent leurs forces et vous offrent en cadeau d'abonnement exceptionnel ! Ces trois figurines inédites spécialement créées pour VaeVictis et non disponibles dans le commerce.

Ralliez-vous à l'étendard de VaeVictis !

Les figurines 25 mm de Louis XIV, Charlemagne et le Napoléon de Batisse © sont des créations de Mark Copplestone et sont peintes par Kevin Dallimore

ABONNEZ-VOUS RÉABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite.

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 — Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 33**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (DOM-TOM, export)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° ***(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, épuisés)***, 9, 10, 11, 12, ***(13, 14, 15, 16, 17 épuisés)***, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire à l'ordre d'Histoire & Collections** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

..... Ville .....

Code postal .....Pays .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **200 F**, annonce encadrée)

65 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

TRIUMPH AND GLORY

Les « Jours de Gloire » de Napoléon Ier

NUL AUTRE PÉRIODE de l'histoire de France n'aura suscité, à l'étranger, la création d'autant de jeux que l'épopée du Premier Empire. Domaine réservé de Clash of Arms, The Gamers ou OSG, le jeu napoléonien intéresse désormais GMT Games. *Triumph and Glory*, le frère américain de la série *Jours de Gloire* de VaeVictis, ouvre le banc !

Frédéric BEY

Le système de jeu de *Triumph and Glory* est l'œuvre du prolifique Richard H. Berg, qui est déjà l'auteur en 1994, toujours chez GMT Games, d'un *The Battles of Waterloo* à une toute autre échelle (voir VV n°10). *Rivoli 1797*, *Les Pyramides 1798* et *Zürich 1799* de VaeVictis ont été développés à partir des mécanismes originaux de T&G, grâce à une collaboration, plus ou moins étroite dans le temps, entre les auteurs. Aujourd'hui, les deux règles, quoique proches au départ, présentent des différences notoires, que nous ne manquerons pas d'évoquer.

UN JEU TRES RICHE, MAIS DIFFICILE À SITUER

Il n'est pas évident de caractériser le créneau sur lequel se place T&G. La version prévue à l'origine du projet devait s'intégrer dans la série des « jeux simples » proposés par GMT Games (*Glory* ou *June 6th*) pour conjurer la baisse de volume des ventes des jeux plus complexes. Le résultat est tout autre. Avec cinq batailles et un total de 1120 pions, T&G est à l'évidence un produit plus ambitieux, ce qui se traduit d'ailleurs malheureusement par un prix assez élevé. Même si deux des batailles sont abordables avec facilité (Castiglione et Raab), les autres, et notamment Wagram, ne s'adressent visiblement qu'à des joueurs expérimentés. C'est donc une boîte assez hybride que nous avons entre les mains, et qui, par le nombre et les caractéristiques des batailles incluses, n'est pas sans nous rappeler, par exemple, le concept de *SPQR*. Quoi qu'il en soit, T&G, malgré quelques défauts, est un jeu passionnant et attachant en diable. Si l'on s'intéresse maintenant au matériel, on trouvera également du très bon et du moins bien. Les pions sont à ranger du côté des poins faibles. Les silhouettes destinées à représenter les différents types d'unités sont d'un graphisme très pauvre et peu varié : il y a un dessin standard pour toutes les unités à pieds, un autre pour la cavalerie légère et un dernier pour la cavalerie lourde. Cela peut générer des effets paradoxaux, comme voir des soldats français en shakos et de magnifiques cuirassiers dessinés sur les pions de Castiglione (1797). Un tel anachronisme, qui a pourtant de quoi nous faire hurler, ne semble pourtant pas gêner le moindre du monde les Américains à qui j'ai pu en parler... Autres caractéristiques un peu énervantes des pions de T&G, les intitulés sont en « abrégé sans voyelles » ce qui nous gratifie par exemple de quelques « Wrtslv » incompréhensibles chez les Autrichiens ou même d'un « Klmne » pour Kellerman chez les Français ! Richard McGowan nous avait habitué à bien mieux, même si la clarté des pions n'est aucunement à mettre en cause d'un point de vue purement ludique. À l'inverse, les cartes de Mark Simonitch sont toutes les cinq fort élégantes. D'un graphisme assez simple, elles sont très efficaces, à la fois pour l'œil et pour le jeu. La plus réussie est incontestablement celle de Aspern-Essling, avec ses méandres du Danube et ses villages fortifiés. Celles d'Austerlitz et de Castiglione sont aussi intéressantes. Pour Wagram et Raab, c'est la nature uniforme et plane de la plus grande partie du terrain qui nuit à leur esthétisme. De façon assez classique, les compteurs de tour et les légendes des types de terrain sont dessinés sur les cartes. Par contre, seule la bataille d'Austerlitz est munie d'une carte sur laquelle figure à la fois les Tables des terrains et les Tables de combat. La boîte comprend également des sacs de rangement de pions, un dé, un livret de règle, un livret de scénarios et des aides de jeu très pratiques. Les notes historiques sont plus que sommaires, on n'est d'évidence pas chez Kevin Zucker.

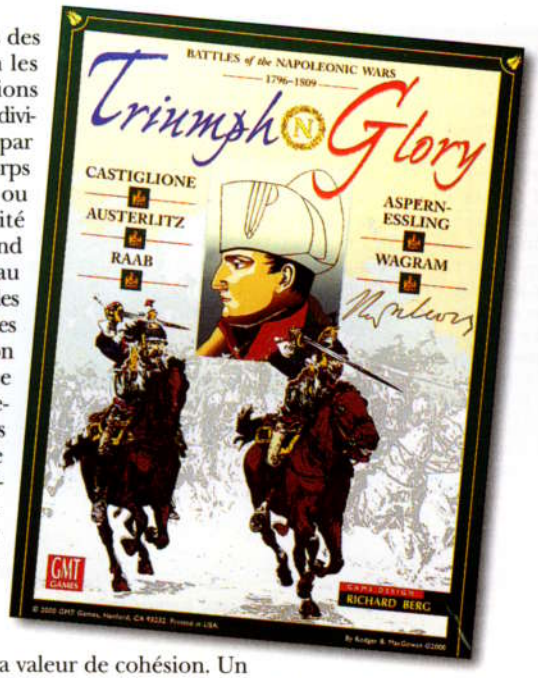
DES MÉCANISMES BIEN RODÉS

Le cœur des règles de T&G n'a plus rien à prouver. Il n'est que l'adaptation, pour l'époque napoléonienne du système avec « marqueurs d'activation » inventé par Richard Berg pour des jeux portant sur d'autres périodes. Il a également l'avantage d'avoir bénéficié de tests très poussés, via les trois Trophées du Bicentenaire, pour sa version française. On ne peut d'ailleurs que regretter que Richard Berg n'ait pas pris la peine d'intégrer certaines corrections, pourtant bien nécessaires, découvertes lors des parties de compétition du Trophée à Vincennes : manque de temps ou d'humilité ? Il n'en demeure pas moins que le jeu fonctionne très bien. Les marqueurs d'activation servent à faire entrer en action, dans un ordre aléa-

POUR EN SAVOIR PLUS

GMT Games a eu la délicate intention d'offrir un exemplaire de *Triumph and Glory* à Paul Baratou, vainqueur du dernier Trophée du Bicentenaire ! Une analyse comparative et détaillée des règles de JdG et T&G, signée Edouard Kierklik, est désormais en ligne à l'adresse suivante : http://perso.club-internet.fr/fredbey/compar.html . Elle est intégrée dans le site Jours de Gloire (http://perso.club-internet.fr/fredbey/), où se trouvent déjà toutes les informations relatives à la série, Les (malheureusement) très nombreux errata concernant *Triumph and Glory* sont régulièrement mis à jour sur www.gmtgames.com. Enfin, *Triumph and Glory* fait l'objet d'un forum de discussion très passionné sur Consimworld, qui est sans doute le plus grand des sites entièrement dévolus aux jeux d'histoire : http://talk.consimworld.com/

toire, les formations des deux armées. Selon les batailles, les formations représentent soit des divisions (à Castiglione par exemple), soit des corps d'armée (Austerlitz ou Wagram). L'efficacité des activations dépend des ordres donnés au préalable. Au rayon des différences importantes avec *Jours de Gloire*, on peut noter l'absence de facteur d'engagement distinct sur les pions et une approche sensiblement différente de ce concept. Pour savoir si elle peut combattre au choc, qu'elle soit avec ou sans ordres, une unité doit effectuer un test, à partir de sa valeur de cohésion. Un modificateur au dé, représentant la puissance du feu défensif de l'unité adverse vient influencer le résultat de ce test. Le tir d'infanterie ne sert donc qu'à perturber ou empêcher les tentatives de combat au corps à corps de l'adversaire. La cavalerie n'est pas non plus obligée de charger pour combattre dans T&G, elle peut même le faire en étant désorganisée... Enfin certaines unités spéciales bénéficient de règles particulières : les jägers autrichiens de la campagne de 1809 notamment. Ces unités sont le résultat des tentatives Autrichiennes pour imiter les tactiques des tirailleurs français, si efficaces depuis les guerres de la Révolution.



Jouer à T&G avec les regles de Jours de Gloire III ?

Les règles de *Jours de Gloire III*, publiées dans Vae Victis n°29 (*Zürich 1799*), étant dans l'ensemble plus précises dans leur rédaction que celles de T&G, il est évidemment possible, pour ceux qui le souhaitent, ou qui lisent mal l'Anglais, de les utiliser pour jouer aux cinq batailles de la boîte de GMT Games. Il suffit pour cela de reprendre à la lettre les règles de *Zürich 1799*, et d'utiliser les règles spécifiques éventuelles de chaque bataille de T&G. Il convient aussi d'ignorer le modificateur de tir défensif des unités d'infanterie. Le seul point délicat est de palier à l'absence de facteur d'engagement sur les pions. Une solution simple consiste à considérer que chaque type d'unité a une valeur d'engagement générique (au sens JdG) : les unités d'infanterie (des deux camps) ont une valeur d'engagement de 3, celles d'infanterie légère française et de jägers adverses de 4, celles de Garde à pieds de 5, celles de cavalerie légère de 6 et enfin celle de cavalerie lourde de 7. C'est bien sur une solution palliative, mais elle permet de résoudre le seul vrai problème de compatibilité entre les deux systèmes. Pour les tables de terrains, les joueurs peuvent choisir d'utiliser celles de T&G ou de JdG. Pour celles des combats et tirs, il est ici nécessaire de prendre comme référence celles de la règle que l'on applique... Dans les forums consacrés à T&G sur internet, les passionnés débattent longuement sur les points de règles à garder ou à retirer de chacun des deux systèmes frères (voir encadré). Je préconise plus sagement d'utiliser l'un ou l'autre, sans faire « d'épicerie », car ils ont chacun leur logique et leur cohérence, L'important est de capitaliser le potentiel qu'offrent les deux séries de chaque côté de l'Atlantique, pour le développement du jeu sur carte napoléonien.

Cinq batailles remarquables

Le choix des cinq batailles qui composent T&G est d'après moi très pertinent. Il évite soigneusement la sempiternelle bataille de Waterloo pour se porter sur des situations beaucoup plus rarement, voir presque jamais, proposées aux joueurs. Les plus connues, Austerlitz et Wagram ont de surcroît le bon goût d'être des très belles victoires françaises... En commençant par la bataille la plus simple, Raab (14 juin 1809), on découvre également la plus originale (jamais traitée auparavant). Le prince Eugène, accouru d'Italie en renfort de son beau-père, rencontre l'Archiduc Jean près de cette ville située aujourd'hui en Hongrie (Györ est son nom contemporain). Court (cinq tours), ce scénario sans Napoléon est idéal pour débuter l'apprentissage de T&G. Le terrain plat et la médiocrité

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

Sélection Jeux de Stratégie

En Français

Azure Wish	
Europa Universalis	329f
Extension	85f
Grand Siècle	329f
La Grande Guerre	329f
Rossyia 1917	239f
Cléopâtre n°2	40f
Descartes	
2° DB Normandie	140f
Cry Havoc	210f
Friedland	140f
Kharkov et Rostov	260f
Kursk	206f
Little Big Horn	230f
Moskva	206f
Delires	
Arsouf 1191	114f
Bouvines 1214	105f
Hohenlinden 1800	124f
Orifiam	
Afrika	235f
Alexandria 1801	240f
Les Ailes de la Gloire	235f
Nach Frankreich	315f
Rivoli 1797	315f
Sagunto	315f
SPQR	315f
Eléphants de guerre	105f
Consuls	105f
Victoires de Pyrrhus	105f
Stalingrad "Uranus"	219f
Yom Kippour	235f
Tilsit	
Chickamauga 1863	259f
Iena 1806	299f
Les 6 jours de gloire	215f
Vicksburg 1863	259f
Victory	295f
2 cartes supplémentaires	75f
50 pions supplémentaires	75f
Waterloo 1815	299f

Jeux Traduits
[Traductions des règles et des scénarios]

Austerlitz (GMT)	Nl.
Tigers in the Mist (GMT)	283f
Eylau (Avalanche Press)	345f

En Anglais

ADG	
World in Flames Deluxe	850f
World in Flames Classic	450f
World in Flames Update	415f
Asia & Africa a flame	212f
America in flames (kit)	339f
Carrier Planes in flames	115f
Planes in flames	185f
Ships in flames	212f
*WIF Companion CD	340f
WIF annual 93	128f
WIF annual 94/95	138f
WIF annual 98	166f
Avalanche Press	
Blood on the snow	195f
Eylau	345f
Great War at Sea (Mediterranean)	345f
Great War at Sea (North & Baltic)	495f
Great War at Sea (Plan Orange)	295f
Great War at Sea (Russo-japanese)	329f
Mac Arthur's return	285f
Operation Cannibal	185f
*Panzer Grenadier	405f
Red Parachutes	345f
Red Steel : at Kishinev	285f
The Invasion of Italy	285f
Clash of Arms	
1807 : Eagles Turn East	370f
Achtung Spitfire	295f
Army of the Heartland	385f
Autumn of Glory	235f
Borodino '41	238f
Harpoon 4	425f
Home before leaves fall	680f
Kölln 1757	304f
Leuthen	425f

La Bataille de Albuera	270f
La Bataille de Corunna	328f
La Bataille de Ligny	445f
La Bataille de Lützen	515f
La Bataille de Mont St Jean	305f
La Bataille de Talavera	339f
Napoleon at Leipzig	295f
Operation Spark	329f
Over the Reich	295f
The Emperor returns	250f
War Without Mercy	395f
War of the Union	329f
Zondorf	345f
Columbia Games	
Bobby Lee	347f
East Front	448f
Volga Front	185f
Napoléon: Waterloo	295f
Québec 1759	274f
War of 1812	268f
West Front	448f
Euro Front	264f
Med Front	275f
GMT	
Africanus	195f
*Austerlitz	Nl.
Barbarossa (Center)	482f
Barbarossa (South)	418f
Brandywine	295f
Caesar : the civil wars	385f
Cataphract	489f
Chikamauga : River of Death	592f
Diadochoi	118f
Dictator	124f
Glory !	269f
Invasion sicily	222f
Jugurtha	148f
June 6 : D-Day 1944	341f
Lost Victory	226f
Paths of glory	395f
Phalanx	148f
Salamis	148f
Saratoga 1777	216f
SPQR player's guide	148f
Tigers in the Mist	283f
Triumph & Glory	448f
Veni vidi vici	124f
C3i n° 5, 6, 7, 8, 9, 10	55f
C3i n° 11	58f

Le monde des jeux

www.jocade.com

News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

Games USA	
Borodino	275f
Eylau (Avalanche Press)	345f
Friedland 1807	269f
GRD	
March to Victory	750f
Second Front	790f
Storm over Scandinavia	513f
The Damned die hard	385f
War in the Desert	630f
War of Resistance	745f
Moments in History	
A famous victory	310f
All quiet on the western front	345f
Drive to the Baltic	270f
Fields of glory	334f
Lódz 1914	405f
Piercing the Reich	260f
Triumphant Return	260f
Multi Man Publishing	
A Bridge too far	486f
Blood Reef : Tarawa	486f
Doomed Battalions	486f
OSG	
1806 : Iena-Auerstadt Campaign	340f
*Bonaparte in Italy	Nl.
Last Days of the Grande Armée	275f
Napoleon at Bay	340f
The Emperor's War	340f

The Gamers	
April's Harvest	280f
Ardennes	295f
Aspern Essling	345f
Black Wednesday	345f
Burma	489f
Champion Hill	280f
Crusader	325f
*Drive on Paris	415f
Enemy at the Gates	535f
Gazala	395f
GD'40	335f
GD'41	345f
Hunters from the sky	345f
Leros	345f
Malvern Hill	405f
Malanikau	325f
Marengo	285f
Raging Storm	345f
Semper Fi !	325f
Seven Pines	425f
*Sicily	Nl.
Stalingrad Pocket II	285f
*This Terrible Sound	Nl.
Tunisia	415f
UGG	
*Blitzkrieg General	289f
Cold Days in Hell	394f
Morsecode	335f
Triumph & Fall of the Desert Fox	148f

Divers	
Axies & Allies	445f
Axies & Allies : Europe	455f
Bells of War /Champs d'honneur	395f
De Bonaparte à Napoléon	69f
Liste d'armée (1805 - 1811)	69f
*Diplomacy Deluxe	445f
Los Arapiles	545f
Samourai Swords	345f
Waffen SS II	143f
Les Jeux Avalon Hill :	nous contacter

Magazines
C3i, Cléopâtre, Command, Europa, Operation, Strategy & Tactics, Vae Victis: nous contacter.

Jeux de Plateau

Africa 1880	235f
Carolus Magnus	240f
*Castel	99f
*Citadelles	110f
Courtisans	229f
Les Grands Bâtisseurs	170f
El Grande	250f
Hannibal	220f
Montjoie	259f
Risk édition Napoléon	310f
*Empire Ottoman	80f
Samourai	210f
Vinci	160f

Envois en Colissimo
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Etranger et DOM/TOM : nous contacter
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36

MON NOM EST ALBION, PERFIDE ALBION...

Question : Comment trouver un joueur qui n'aurait jamais entendu parler de *Jours de Gloire* et lui demander une critique impartiale de *Triumph and Glory*, la version GMT Games de ce système de jeu ?

Réponse : Il suffit de traverser la Manche et d 'aller au seul endroit où la Grande Armée n'a jamais pu mettre les pieds : la Grande Bretagne !

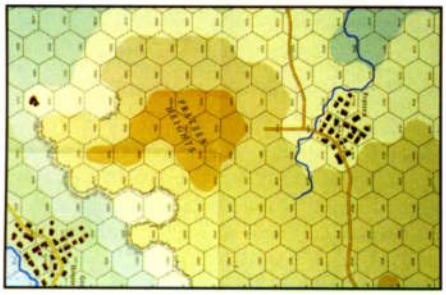
« La première chose qui m'a interpellée, lorsque j'ai découvert le contenu de T&G n'est pas le fait que GMT Games ait représenté uniquement des unités françaises de 1809, pour un jeu couvrant la période 1796/1809, mais bel et bien l'absence d'habits rouges ! Blague à part, les qualités graphiques du jeu correspondent à ce que l'on est en droit d'attendre de GMT Games : cartes excellentes et jolis pions. T&G contient cinq batailles en une boîte, avec quatre jeux séparés de pions, les scénarios Wagram et Aspern-Essling partageant la majorité des leurs. C'est une bonne idée, qui permet d'économiser du temps de mise en place, grâce à des unités clairement identifiées par scénarios, plus pratiques que des unités génériques, avec des facteurs de combats différents en fonction des batailles. Le point le plus décevant réside, bien que le jeu soit relativement simple, dans des règles qui ne sont pas toujours faciles à lire. De ce côté de la Manche, où nous parlons anglais, il est déjà bien difficile de les comprendre... Si votre langue maternelle n'est pas l'anglais, le livret de règles peut évidemment être un obstacle certain... Ne vous désespérez pas cependant, le jeu est suffisamment fluide pour que je suggère que vous fassiez appel à vos anciens VaeVictis, pour lire les règles de *Jours de Gloire*, et vous faciliter l'accès à ce que je crois être un grand jeu de GMT Games. »

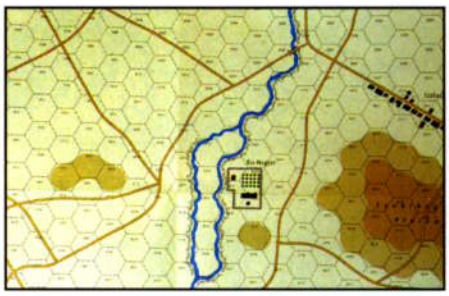
« Les mécanismes sont dictés par les marqueurs d'activations, qui permettent d'échapper au système par trop prévisible du tour par tour classique, et génèrent, du fait de leur tirage au sort pour activer les formations, une sorte de chaos très ludique. Mise à part la première activation, pour laquelle le joueur ayant l'initiative décide de la formation à faire entrer en action, l'incertitude de la guerre est très bien rendue par le fait que les deux joueurs n'ont pas le contrôle de l'ordre d'activation de leurs propres troupes. Cette situation est encore compliquée, car seules les unités ayant reçues des ordres peuvent agir sans restrictions. Le nombre d'ordres disponibles est quant à lui limité par la capacité du commandant en chef de chaque armée. Il est par ailleurs difficile de deviner si les formations de votre opposant disposent ou non d'ordres à un moment précis de la bataille. Chaque formation étant dotée de deux marqueurs d'activation, le jeu est réellement conçu pour que les joueurs ne soient jamais certains de deviner ce qui va se passer. L'effet est idéal, aussi bien pour des parties à deux que pour le jeu en solitaire. Quant aux cinq scénarios, qui mettent en scène des armées allant de 30 à 150 unités par camp, ils peuvent nécessiter des temps de jeu de trois à dix heures. Les conditions de victoires sont généralement bien conçues. Par exemple, pour Castiglione, les Français doivent détruire les Autrichiens. Les Autrichiens ont seulement besoin de retirer sans trop de dommage du champ de bataille le plus grand nombre d'unités possibles. Ces objectifs totalement différents font de la bataille un jeu permanent du chat et de la souris, stimulé par l'ordre aléatoire des activations. Raab propose une situation des plus dramatiques pour le camp autrichien. Les Français gagnent en affaiblissant l'armée de l'archiduc Jean, en capturant un certain nombre d'objectifs et en n'ayant pas recours à des renforts, gardés alors en réserve. Les Autrichiens peuvent l'emporter en arrêtant l'avance française tout en conservant un nombre suffisant de troupes pour établir la jonction avec l'archiduc Charles à Wagram (protection de l'axe de retraite). Austerlitz, Aspern-Essling et Wagram sont de bien plus grandes batailles qui prennent beaucoup plus de temps et de place. Cependant quelques scénarios d'introduction permettent de les aborder dans des limites temporelles plus raisonnables.

Globalement, j'ai trouvé T&G excellent et doté d'une formidable capacité à être rejoué. Je vais maintenant m'attaquer à l'étude des anciens n° de VaeVictis, dans le dessein de me faire aussi les griffes sur les jeux de la série *Jours de Gloire !* »

Alexander Ashton
Bridgend, Pays de Galles

NDLR : Alexander est un des rares collaborateurs européens du magazine C3i, en tant que « Article Development Editor ».



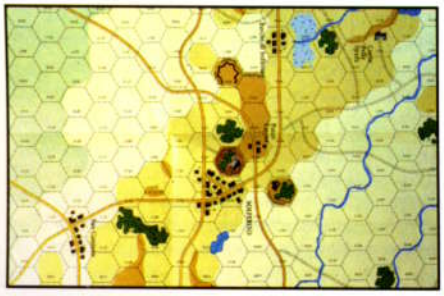


des troupes autrichiennes n'en font par contre pas un sommet d'intérêt tactique. Castiglione (5 août 1796) est à peine plus complexe que Raab. C'est le pendant exact en terme de taille (carte, nombre de pions) des trois jeux de la série Jours de Gloire. Sur le créneau typique de l'attaque (français) –défense (autrichiens), la bataille est plus qu'intéressante. Le caractère accidenté du terrain, les redoutes et les châteaux compliquent la vie d'une armée française plus solide et mieux commandée que celle qui lui est opposée. Avec Austerlitz (2 décembre 1805), bataille qu'il n'est plus la peine de présenter on touche sans doute à la taille idéale, au regard du système de jeux. Cette bataille, qui met en scène une très conséquente armée coalisée, aux deux tiers russes et pour un tiers autrichienne, et une Grande armée au sommet de sa gloire, n'est pas un sujet simple. Comment simuler le piège tendu par Napoléon à ses adversaires, car son plan « surprise » est aujourd'hui en bonne place dans tous les manuels d'histoire militaire. De ce fait le scénario est beaucoup plus équilibré qu'il n'y paraît. Aspern-Essling (21 et 22 mai 1809) et Wagram (5 et 6 juillet 1809), approchent la taille limite pour conserver une fluidité et un véritable agrément de jeu. Wagram notamment est un affrontement gigantesque où les deux armées vont compter chacune près de deux cents pions... Le temps requis est bien sur très conséquent. Ma faveur ira finalement à Aspern-Essling. Le côté dramatique de cet affrontement mal préparé par les Français, adossés au Danube, après l'avoir traversé, est poignant. La Grande armée doit subir des assauts terribles, sans véritable espoir de renfort ou de fuite, du fait de la rupture du pont de Lobau. Napoléon y a évité la défaite au bluff, en faisant face fièrement, comme si tout allait selon ses meilleures prévisions... Les joueurs des deux camps auront beaucoup de fils à retordre pour sortir victorieux de ce qui fut une véritable boucherie[1]. L'aspect palpitant des parties, généré par le tirage au sort des marqueurs d'activation, trouve incontestablement, avec cette bataille, un terrain plus que favorable. Débutant ou vieux grognard du jeu, ce scénario n'est pas pour les cardiaques !

Nous avons bel et bien avec T&G un jeu de toute première valeur. Je n'aurai pas choisi d'adapter ce système pour *Jours de Gloire* si je n'en étais pas complètement convaincu. Dommage qu'une finition un peu bâclée (nombreuses erreurs ou imprécisions de détails dans les règles et les scénarios), qui nécessite d'aller compulser de volumineux errata, vienne quelque peu gâcher la fête. ❐

1 – Lire absolument sur ce sujet « La bataille », de Patrick Rambaud, Grasset 1997

Remerciements à Edouard Kierklik pour son travail sur les différences entre T&G et JdG.



Qualités : Système de jeu palpitant. Mécanismes rodés et adaptés au contexte historique. Cinq batailles judicieusement choisies. Cartes très réussies.

Défauts : Pas de notes historiques. Pions peu élégants. Une finition qui laisse à désirer : des coquilles et des imprécisions dans la rédaction des règles.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 25

IMPITOYABLE

Près de Schepzig, Allemagne, 24 avril 1945

Le 16 avril 1945, le 1er Front d'Ukraine et le 1er Front de Biélorussie lancent l'ultime offensive sur Berlin. Après de durs combats, ils brisent les défenses allemandes sur l'Oder, encerclant une partie des défenseurs, au sud-ouest de la capitale, près de Halbe. Cette poche regroupe la 9.Armee du général Busse et une partie de la 4. Panzerarmee. Le 21, les avants-gardes soviétiques entrent dans Berlin. Le lendemain, Busse décide de percer vers l'ouest pour se rendre aux alliés occidentaux avec ses sept divisions. Parmi ces dernières se trouve l'unité du général SS Dirlewanger composée à l'origine de braconniers et de SS mutés pour raisons disciplinaires. Chargé de lutter contre les « bandes », le Sonderkommando Dirlewanger est responsable d'innombrables atrocités en Europe de l'Est. Devenue division et renforcée par des unités de l'armée, l'unité SS montre néanmoins des signes de désintégration. En effet, à cette date, beaucoup de ses membres sont des ex-détenus des camps de concentration peu désireux de mourir pour le Reich et des dizaines d'entre eux désertent. Les autres tiennent tant bien que mal un secteur dans le sud de la poche.

BALANCE

✙ Remplacer le SU-76M par un SU-57(a)
★ Remplacer le SU-76M par un ISU-122

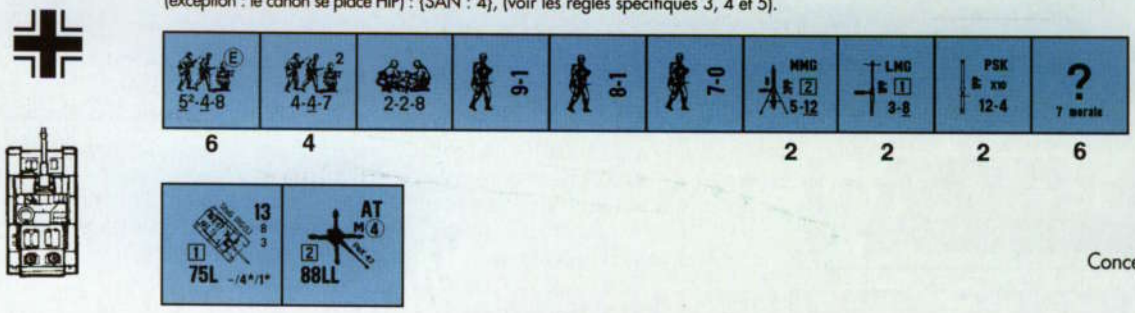
PLACEMENT DES CARTES

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit sortir au moins 12 VP d'infanterie entre A5-A10 compris

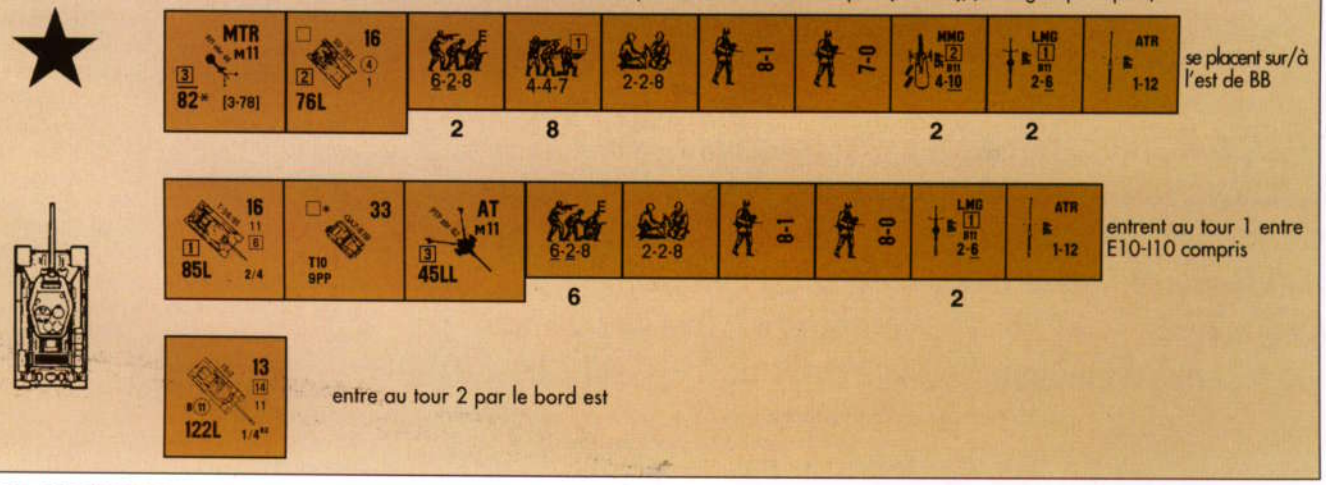
✙ Les Allemands se placent en premier	★ 1	★ 2	3	4	5	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier						

Eléments de la 36. Waffen-Grenadier Division « Dirlewanger » (ELR 2) se placent « ? » (si en Concealment Terrain) dans un rayon de 5 hex. de R4 (exception : le canon se place HIP) : {SAN : 4}, (voir les règles spécifiques 3, 4 et 5).



Conception du scénario : Philippe Naud

Eléments renforcés de la 149e division de fusiliers (ELR 4) : se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 2}, (voir règles spécifique 6)



se placent sur/à l'est de BB

entrent au tour 1 entre E10-I10 compris

entre au tour 2 par le bord est

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Tous les hex. d'Etang (B21.13) sont considérés Terrain Découvert (B1).
2. Pas de Quartier (A20.3) s'applique pour les deux camps.
3. Les 548/238 allemands sont considérés SS (A25.11) avec un Moral Souligné (A19.132 ne s'applique pas). Le Broken Moral reste celui du pion. Un 548 est secrètement noté Assault Engineer (H1.22).
4. **Désertion** : tout MMC SS qui n'est pas dans la même Location/Adjacent à une Unité Ennemie et qui rate un MC en dépassant son ELR doit alors rejeter un MC sur son Broken Moral avec les mêmes modificateurs (exemple : un 2MC reste un 2MC). Tout MMC échouant à ce test subit une Casualty Reduction.
5. **Exécution de chef** : chaque MMC SS non-Broken doit jeter un NTC dès qu'un Leader Break dans sa Location ou dès qu'il entre dans une Location contenant un tel Leader. Si le MMC échoue à ce test, le Leader est **KIA.** Le KIA est automatique – sans NTC – si le MMC est Berserk. LLMC s'applique pour **toutes** les unités allemandes dans la Location (EXC : AFV) autres que celle qui a KIA le Leader.
6. Un 628 entrant au Tour 1 est doté de deux PF 45 qu'il utilise sans Pénalités selon C13.3. Le Canon entre Tracté avec les Servants Passagers. Le GAZ-67B est Rappelé par sa zone d'entrée dès qu'il a Déchargé Canon et Passagers.

EPILOGUE

Gênés par les réfugiés, pilonnés et assaillis par l'Armée Rouge, les SS commencent leur repli. Les désertions et les pertes au combat augmentent et, le 24 avril, la division perd toute cohésion. Le lendemain, un des deux régiments d'infanterie SS ne compte plus que 36 soldats. Quant à l'artillerie et au génie, ils sont « portés disparus ». Un colonel SS aurait d'ailleurs été pendu par ses hommes le jour même ! Seuls 20 000 des 200 000 soldats encerclés réussissent à percer vers l'ouest et la majeure partie des hommes de Dirlewanger tombe au mains des Soviétiques qui ne leur font pas de quartier. Dirlewanger réussit, lui, à rejoindre l'ouest. Il serait mort en juin 1945 sous les coups de soldats polonais de l'armée française à Altshausen, près de Sigmaringen.

VOLNITZA !

LA GUERRE CIVILE RUSSE 1917-1922

SUR LA VOLGA, les échos des chœurs de l'Armée Rouge font frémir les feuilles des bouleaux. Le train blindé de l'amiral Koltchak, soulevant d'énormes nuages de vapeurs, fonce à travers les steppes enneigées. Les tatchankas makhnovistes, ornées de drapeaux noirs qui claquent au vent, surgissent des champs de blés d'Ukraine... En guise d'adieu au siècle des conflits idéologiques, VaeVictis vous propose ce dossier consacré à la très méconnue guerre civile russe de 1917-1922.

Pierre LAPORTE et Olivier PEYNOT

Pour mieux découvrir ce conflit, nous vous proposons un système de règles simples, permettant de jouer des affrontements allant de l'engagement mineur au combat divisionnaire. Le système de soclage classique par plaquettes permet sa compatibilité avec la plupart des règle du commerce pour cette période (*October Revolt*, *Square Bashing*, etc.).

1 - CONVENTIONS DE JEU

1.1 - Matériel

Il faut un mètre ruban, des dés multifaces (notés d6, d8, d10 et d12), des marqueurs d'ordres, et divers pions ou jetons de couleur (ceux de *SA* par exemple).

1.2 - Soclage

Les figurines sont soclées collectivement. Pour le 15 mm, nous suggérons des plaquettes d'infanterie à trois figurines de 35 mm sur 25 mm et pour les véhicules, un seul modèle sur un socle de 30 mm sur 60 mm en fonction de la taille dela figurine.

1.3 - Organisation

La plus petite unité de combat (UC) est l'élément, soit une plaquette représentant une compagnie ou une « sotnia » (escadron) d'environ 150 hommes, ou encore une demi-douzaine de véhicules ou de pièces d'artillerie.

- Un bataillon est une UC qui regroupe deux éléments ou plus (généralement quatre), dont un chef, identifié par une figurine d'officier. Un chef de bataillon éliminé au combat est automatiquement remplacé par un autre élément du bataillon désigné par le joueur.

- Un groupement rassemble plusieurs bataillons et d'éventuels éléments indépendants (compagnie de mitrailleurs, batterie d'artillerie, etc.), commandés par un élément de commandement (EC). La qualité de chaque EC est tirée au sort avec 1d6 en début de partie : 1, 2 ou 3, médiocre ; 4 ou 5, normal ; 6, supérieur. Un EC doit commander à au moins deux bataillons ou éléments indépendants.

Chaque joueur contrôle un ou plusieurs groupements, soit l'équivalent d'une brigade ou d'une division en fonction des effectifs engagés.

2 - TOUR DE JEU

1 - Attribution des ordres ;
2 - Détermination des points d'action
3 - Révélation des ordres ;
4 - Mouvement des UC sous ordre MF, A et P, et tirs des UC sous ordre T ;
5 - Mouvement des UC sous ordre MF et A, et tirs des UC sous ordre P et T ;
6 - Mouvement des UC sous ordre MF, et tirs des UC sous ordre A, P et T ;
7 - Moral.

Ci-contre.
assaut de troupes de l'Armée Rouge sur une position retranchée tenue par un régiment de la Garde. L'attaque est soutenue par un groupe de blindés Mk V et FT 17.
A gauche, page précédente :
Les unités hautes en couleurs de l'armée blanche du Gal Denikine: les régiments Samoursky, Alexeiev et Drozdovsky, passent à l'attaque.

En bas :
l'état major blanc, escorté par un escadron de cosaques du Don fait appuyer l'attaque par un tir d'artillerie.
Photos Olivier Saint-Lot.

3 - Phase d'attribution des ordres

3.1 - Ordres aux EC

Chaque EC reçoit obligatoirement un marqueur d'ordre placé retourné auprès de l'ordre du tour précédent, sauf s'il possède déjà un marqueur d'ordre masqué par un cache (voir 5.1). L'ordre en cours d'un EC affecte tous les éléments indépendants et tous les bataillons de son groupement sans ordres spécifiques (voir 3.2).

3. 2 - Ordres spécifiques aux UC

Tout bataillon ou élément indépendant peut recevoir un ordre spécifique (OS), également sous forme d'un marqueur placé retourné auprès du chef de bataillon, ou de l'élément individuel selon le cas. L'OS d'un chef de bataillon affecte tous ses éléments subordonnés.

3.3 - Types d'ordres

- Marche forcée (MF): l'UC peut effectuer trois mouvements par tour de jeu, mais ne tire pas.
- Avance (A) : l'UC peut effectuer deux mouvements et un tir par tour de jeu.
- Progression (P) : l'UC peut effectuer un mouvement et deux tirs par tour de jeu.
- Tenir (T) : l'UC peut effectuer trois tirs par tour de jeu, mais ne bouge pas.

4 - Détermination des points d'action (PA)

Excepté au 1er tour, chaque joueur tire 1d6 et ajoute + 1 par EC en plus du premier (une correction maximale de **+ 2** s'applique, même si le joueur commande plus de 3 groupements). S'il obtient :

1, il ne dispose d'aucun PA ;
2 ou 3, il dispose d' 1 PA ;
4 ou 5, il dispose de 2 PA ;
6 ou +, il dispose de 3 PA ;

Les PA sont utilisés pour favoriser la transmission des ordres, et pour « acheter » des points de ravitaillement auxiliaires. Les PA inutilisés ne peuvent pas être reportés d'un tour sur l'autre.

5 - Phase de révélation des ordres

Les joueurs décident d'un commun accord quel camp dévoile ses ordres en premier. Le joueur désigné effectue les tests relatifs à

l'application des ordres aux EC, puis ceux relatifs aux OS ; c'est ensuite au tour de son adversaire.

Au premier tour de jeu, les ordres s'appliquent automatiquement.

5.1 - Application des ordres aux EC

Un EC et les UC sous son commandement appliquent automatiquement un ordre s'il est identique à celui du tour précédent. Si l'EC reçoit un nouvel ordre différent, ou s'il possède déjà un ordre masqué par un cache, le joueur jette 1d6, modifié comme indiqué sur le cache éventuel, et ajoute **+ 1** par PA dépensé. Il doit obtenir un total de **6 ou +** pour un EC médiocre, **5 ou +** pour un moyen, ou **4 ou +** pour un supérieur. S'il réussit, le nouvel ordre est retourné et remplace celui du tour précédent. En cas d'échec, l'EC garde l'ordre du tour précédent ; l'ordre non appliqué reste non dévoilé auprès de la plaquette et reçoit un cache **+ 1** s'il s'agissait d'une première tentative, **+ 2** s'il s'agissait d'une seconde, etc.

5.2 - Ordres contradictoires

Si le joueur souhaite changer la nature d'un ordre d'EC masqué par un cache, il teste normalement mais perd le bénéfice indiqué. L'échange doit être effectué avant de débuter la procédure de révélation des ordres.

5.3 - Application des ordres spécifiques

Une UC qui reçoit un OS doit réussir un **test de fiabilité**.

Le joueur tire **1d10**, et doit obtenir :

- **4 ou +** pour des troupes extrêmement fiables (régiments d'officiers, tchéka, cavalerie makhnoviste, fusiliers marins, cadets),
- **5 ou +** pour des troupes très fiables (unités internationales, régiments composites de la garde)
- **6 ou +** pour des troupes normalement fiables (cosaques, régiments de ligne composites, fusiliers de l'Armée Rouge, légion tchèque, cavalerie de Boudienny, etc.),
- **7 ou +** pour des troupes peu fiables (garde rouge, volontaires blancs).

Modificateurs (cumulatifs) :

+ 1 au dé par PA dépensé ;

– 1 si l'UC est isolée (voir 5. 4) ;

– 2 si la ligne de ravitaillement de l'UC est coupée (voir 10.3).

S'il réussit, l'ordre est appliqué. En cas d'échec, le joueur jette 1d6. S'il obtient **2 ou +**, l'UC reçoit un OS choisi par le joueur adverse. S'il tire un 1, le joueur effectue un nouveau jet d' 1d6 :

- **3 ou +** : *mutinerie !* L'UC est éliminée et définitivement retirée du jeu ;
- **1 ou 2** : *trahison !* L'UC passe en bloc à l'ennemi. Elle est désormais contrôlée par le joueur adverse, et peut recevoir un OS de son choix ou être subordonnée à l'EC le plus proche.

Une UC applique automatiquement un OS identique à celui du tour précédent, mais doit également réussir un test de fiabilité si elle

LES TROUPES EN PRESENCE
LORS DES OPÉRATIONS AU SUD DE LA RUSSIE

L'ARMÉE ROUGE

● **Cavalerie (Konnarmya)**

– Cavalerie 1917-1918 : la domination qu'exerçaient les aristocrates sur la cavalerie avant et pendant la grande guerre, rendit difficile le recrutement pour cette arme. Les dirigeants soviétiques durent user de la fameuse formule « A cheval, prolétaires ! » pour former des régiments encore mal encadrés et incapable de se mesurer à la cavalerie blanche.

– Cavalerie 1919-1922 : la « 1ère armée de cavalerie rouge » de S.Boudienny, première formation stratégique de la cavalerie bolchevique, servit de noyau pour la composition d'unités capables d'affronter aussi bien la cavalerie blanche que makhnoviste.

● **Infanterie**

– Garde rouge 1917-1918 : milice ouvrière composée de volontaires et créée en vue de l'insurrection d 'octobre.

– Infanterie rouge 1919-1922 : unités de fusiliers (Streltsi) de l'Armée Rouge créées en octobre 1918.

– Elèves-officiers : jeunes soldats habitués à une discipline de fer, utilisés en réserve dans les batailles ou comme instrument de répression.

– Infanterie navale : troupes de choc composées de marins de la Baltique et de la Mer Noire, réputés pour leur loyauté révolutionnaire et leur habilité dans l'emploi des grenades et des cocktails Molotov.

– Tchéka : police politique du pouvoir bolchevik composé de communistes fanatiques et créée pour propager la « terreur rouge », mais dont certaines unités ont combattu sur le front.

– Unités spéciales : troupes caractérisées par la jeunesse des hommes (de 14 à 20 ans) et par leur dévotion totale au régime bolchevik. Elles étaient chargées de tenir les points les plus chauds lors des batailles.

– Unités internationales : composées, soit de volontaires étrangers (Chinois, allemands Spartakistes), soit de soldats non-russes de l 'ex armée tsariste (Chasseurs Lettons, Finnois...), soit de déserteurs et prisonniers faits pendant la grande guerre (Hussards hongrois, serbes...), les « internationaux » étaient souvent employés pour mener des actions répressives contre les éléments « anti-soviétiques ».

L'ARMÉE INSURRECTIONNELLE MAKHNOVISTE

● **La tatchanka** : les plaines marécageuses et accidentées d'Ukraine se prêtant mal aux chars et aux autos-blindées, les makhnovistes utilisent des calèches découvertes à deux ou quatre roues avec à son bord, une mitrailleuse et ses deux servants à l'arrière, et le cocher et un autre combattant à l'avant, le tout tiré par deux ou quatre chevaux. Ce véhicule avait une capacité de manœuvre exceptionnelle, et encadré de cavaliers pouvait facilement enfoncer les lignes ennemies.

● **« Sotnia Noire »** ou « Sotnia du diable » ou « Garde Kropotkine » : sorte de garde personnelle de N.Makhno, composée de mitrailleurs et cavaliers émérites, dévoués aussi bien à la personne de Makhno qu'à l'Anarchisme.

● **Cavalerie** : fiers descendants des cosaques Zaporogues du XVIIe siècle, les cavaliers makhnovistes étaient des paysans sachant monter à cheval depuis leur plus tendre enfance, tout particulièrement efficaces dans les assauts individuels et les corps à corps.

● **Infanterie** : composée majoritairement de paysans de l'est de l'Ukraine, et regroupés en régiments selon leur village d'origine. Montée sur des calèches sans mitrailleuses, elle pouvait exploiter l'effet de rupture des tatchankas et organiser le terrain conquis.

L'ARMÉE BLANCHE

● **Cavalerie**

– Régiment composite : unite formée à partir d'éléments de l'ex-cavalerie tsariste.

– Cosaques : les différents peuples cosaques (du Don, du Kouban, du Térek, d'Astrakhan, de l'Oural, de Sibérie, de l'Orenburg, de Sémirétchié, du Transbaïkal, de l'Amour, de l'Ossouri) étaient des nations belliqueuses qui après avoir combattu pour leur indépendance, ont servi le régime tsariste en alignant près de 200 000 hommes. Après le coup d'état bolchevik, beaucoup rallièrent l'armée blanche, tout en ayant l'espoir de retrouver un jour une autonomie complète. C'était une troupe d'élite qui combattait à cheval (leur charge en ordre dispersé, la « lava », leur permettait d'aborder l'ennemi individuellement, tenant compte ainsi des qualités guerrières de chaque combattant), aussi bien que démontée.

● **Infanterie**

– Régiments composites : unités formées à partir d'éléments de l'ex-infanterie tsariste.

– Régiments composites de la garde : unités formées à partir d'éléments de l'ex-garde impériale.

– Unités de « volontaires » : formées soit à partir de déserteurs de l'armée rouge, soit à partir de jeunes conscrits engagés de force.

– Régiments d'officiers : unités de choc, entièrement constituées d'officiers servant comme simples soldats.

– Cadets : élèves officiers issus des écoles militaires de l'ex-armée tsariste.

Les régiments de choc Kornilov et Markov (blancs) aux prises avec un détachement de cosaques soutenus par une tachanka, véhicule typique des makhnovistes.

reçoit un nouvel OS différent ou pour la conformer à l'ordre de son supérieur hiérarchique direct. Dans ce cas, l'ancien OS est retiré

***Note** : pour le jeu, l'application des OS est volontairement très incertaine afin de simuler l'incompétence de l'encadrement et l'extrême manque de fiabilité des troupes.*

5.4 - UC isolées

● Un élément n'est pas isolé s'il est à 5 cm ou moins de son chef de bataillon, ou d'un autre élément du bataillon lui-même non isolé.

● un élément indépendant est isolé s'il est à plus de 10 cm de son EC, ou si l'EC a été éliminé.

● un bataillon est isolé si le chef de bataillon est à plus de 20 cm de son EC ou s'il a été éliminé. Si le bataillon est réduit à un seul élément, il est traité comme un élément indépendant.

Si elle n'a pas reçu d'OS, une UC isolée en phase de révélation des ordres reçoit un marqueur *isolée* et ne pourra rien faire pendant le tour, excepté tirer, en phase 6 seulement.

5.5 - EC éliminés

Si un EC est détruit, toutes ses UC subordonnées sans OS ni marqueur d'isolation reçoivent automatiquement un OS conforme à l'ordre de l'EC éliminé.

6 - Mouvements

A chacune des phases d'action 4, 5 et 6, tirer au sort quel camp joue en premier. L'orientation des plaquettes n'a aucune incidence sur le déroulement du jeu.

Les tranchées et les bâtiments sont impraticables pour les véhicules à roues et pour les cavaliers montés. Il coûte une phase de mouvement sur ordre MF, A ou P, pour :

● dételer et mettre en position de tir un élément d'artillerie ;

● atteler et déplacer un élément d'artillerie de campagne ;

● atteler un élément d'artillerie lourde ;

● démonter ou monter un élément de cavalerie, ou d'infanterie transportée en calèches. L'élément monté est remplacé par son homologue démonté, ou vice versa.

7 - Tirs

7.1 - Généralités

Les tirs et leurs effets sont considérés comme simultanés pour chaque phase d'action du tour de jeu. Excepté en cas de tir intensif, chaque élément ne vise et son tir n'affecte qu'un seul élément adverse. Une ligne de vue libre d'obstacle doit pouvoir être tracée entre le tireur et l'élément ciblé, dans le cas inverse, la ligne de tir est réduite à **5 cm** maximum. Les éléments amis ou ennemis ne font pas obstacle au tir. Les cavaliers et les fantassins transportés en calèches doivent démonter pour tirer.

7.2 - Procédure

Le joueur jette un dé comme indiqué dans la colonne tirs du tableau des combats.

Score pour toucher :

- Cible cavalerie/tachanka/calèche/attelage : **3 ou +**
- Cible infanterie/artillerie/cav. démontée : **4 ou +**
- Cible non blindée à couvert léger : **5 ou +**
- Cible non blindée à couvert dense : **6 ou +**
- Cible blindés ou EC : **7 ou +**

S'il tire un score modifié **supérieur ou égal** au score pour toucher, son adversaire doit réussir un **test de fiabilité** (voir 5.3) pour l'élément ciblé, sans appliquer les modificateurs.

S'il s'agit d'un élément de blindés, le joueur tire **1d6** et doit obtenir :

● **5 ou 6** pour un élément d'autos blindées ;

● **4 ou +** pour des tanks ou wagons blindés.

En cas d'échec, l'élément ciblé reçoit un marqueur de pertes (un pion quelconque, ou une figurine individuelle de soldat tué ou blessé), ou est éliminé s'il était déjà identifié par un marqueur de pertes.

7.3 - Tirs intensifs

Le joueur peut choisir d'effectuer deux tirs par phase, au lieu d'un, pour les éléments de mitrailleuses ou d'artillerie. Ces tirs peuvent être groupés sur une même cible, ou affecter deux adversaires distincts. Prendre le dé indiqué dans la colonne **tirs intensifs**.

7.4 - Tirs dévastateurs

Si le tireur obtient un score modifié supérieur du **double ou +** au score pour toucher, son adversaire est soumis alors à **2 tests** de fiabilité.

8 - Combats rapprochés

8.1 - Généralités

Lorsque deux éléments ou plus viennent au contact, la procédure de combat rapproché s'applique. Les éléments au contact ne peuvent ni bouger, ni tirer, ni être ciblés par un tir tant que le combat rapproché n'a pas été résolu. Les combats rapprochés sont résolus à l'issue des tirs, pour chacune des phases 4, 5 et 6 du tour de jeu.

8.2 - Procédure

Chaque joueur jette un dé pour son élément, comme indiqué dans la colonne **combat rapproché** du tableau des combats. Retrancher **- 1** au score obtenu pour un élément identifié par un marqueur de pertes ; l'élément qui obtient le score le plus faible est purement et simplement éliminé. Rejouer en cas d'égalité.

Cas particuliers :

● contre un adversaire à couvert dense ou blindé, les **cavaliers montés** combattent avec leur dé de tir, il leur est interdit d'initier un combat rapproché contre ce genre d'adversaire.

● en terrain découvert, les fantassins combattent avec leur dé de tir contre de la cavalerie montée ou des blindés. Les **cavaliers**

démontés combattent au combat rapproché avec leur dé de tir.

8.3 - Combats multiples

Si un combat a lieu à deux contre un, ou à trois contre un (rapport de forces maximal), le joueur en surnombre jette un dé par élément et prend le meilleur score obtenu, mais tous ses éléments sont éliminés en cas d'échec.

9 - Moral

En fin de tour, chaque camp tire **1d12** par groupement (voir 1.3) ayant perdu au moins un élément durant le tour de jeu. Si le joueur obtient un score inférieur ou égal au nombre total d'éléments du groupement éliminés depuis le début de la partie, tous les bataillons, éléments indépendants et éléments isolés de ce groupement sont soumis à un test de fiabilité. En cas d'échec à ce test, une UC subi-

« LE BATKO JOUE DU SABRE ! »

Scénario pour VOLNITZA, Pérégonovka, 26 septembre 1919.

En mai 1919, les divisions cosaques de Chkouro percent le front tenu par les troupes makhnovistes, insuffisamment armées malgré la promesse faite par l'Armée Rouge lors de leur alliance provisoire. Nestor Makhno et ce qui reste de l'armée insurrectionnelle se voient forcés, après de durs combats, d'évacuer leur territoire pour effectuer une retraite vers l'ouest de l'Ukraine. D'autres détachements se joignent à eux, accompagnés de leur familles qui fuient les massacres perpétrés à l'encontre de la population civile aussi bien par les blancs que par les rouges. Pendant cette « longue marche », la cavalerie de Makhno harcèle constamment l'ennemi, en lançant des incursions répétées sur les arrières de l'armée blanche du général Slatchev, chargé d'exterminer une bonne fois pour toute la Makhnovtchina. Après divers affrontements plus meurtriers les uns que les autres où l'on ne s'encombre pas de prisonniers, les insurgés se retrouvent à plusieurs centaines de kms de la « Makhnovie » (zone sous influence makhnoviste) et doivent se retrancher, épuisés et bientôt à court de munitions, dans Pérégonovka près d'Ouman. Slatchev, certain d'en finir avec les makhnovistes, lance ses troupes à la curée.

Le 26 septembre, la bataille décisive commence. Au petit matin, l'infanterie makhnoviste, avançant en lignes successives, attaque à l'est du village pendant qu'à l'ouest, la cavalerie charge le régiment blanc de Litovsk et finit par l'anéantir. Le plan de Makhno prévoit d'attirer les régiments blancs jusqu'au village de Pérégonovka pour ensuite les prendre à revers avec sa cavalerie. Déjà, le régiment d'officiers de Simféropol se voit sans cesse harceler lors de sa progression. Cependant, les fantassins insurgés déployés en avant commencent à perdre pied, et se replient progressivement vers le village où même les membres de l'état-major makhnoviste ainsi que la section culturelle ont pris part à la défense. De violents corps à corps s'engagent et la fin semble proche pour les insurgés. C'est alors que l'avance des blancs se ralentit, et des rumeurs parcourent les rangs makhnovistes : « Le Batko (« petit père », surnom désignant Makhno lui-même) est devant, le Batko joue du sabre ! ». En effet, Makhno à la tête de sa « Sotnia noire » (sa garde personnelle, composée de mitrailleurs sur tatchankas et de cavaliers émérites) déferle comme un raz de marée sur les arrières des blancs dont la retraite inattendue se transforme en « sauve qui peut » général. Les cavaliers makhnovistes lâchent des grenades pour paniquer les fuyards, et s'ensuit un « hachage » aux sabres qui ne laisse guère de survivants parmi les blancs dont les épaulettes dorées vont recouvrir les champs.

Cette bataille a des conséquences funestes pour l'offensive blanche sur Moscou. En effet, Makhno lance tous les hommes qui lui reste dans le but de libérer leur région d'origine à l'est du Dniepr. En un mois, et après avoir écrasé trois régiments de la division de choc Kornilov à Nikopol, les makhnovistes ont regagné leur « patrie », et de ce fait menacent les lignes de ravitaillement de l'armée blanche du sud. Devant le danger de voir ses unités de pointe encerclées, le général Dénikine, commandant en chef des armées blanches pour ce secteur, doit donc rappeler les divisions cosaques qui s'apprêtaient a investir Moscou.

Ordre de bataille

Joueur blanc :

- 1 EC d'infanterie, avec 2 bataillons d'officiers à 4 éléments chacun, et 1 élément indépendant de mitrailleuses.
- 1 EC d'infanterie, avec 3 bataillons de volontaires à 4 éléments chacun, et 1 élément indépendant de mitrailleuses.

Joueur makhnoviste :

- 1 EC d'infanterie, 3 bataillons de fantassins à 4 éléments chacun, 1 élément indépendant de cavalerie, 1 élément indépendant de mitrailleuses.

Renforts makhnovistes :

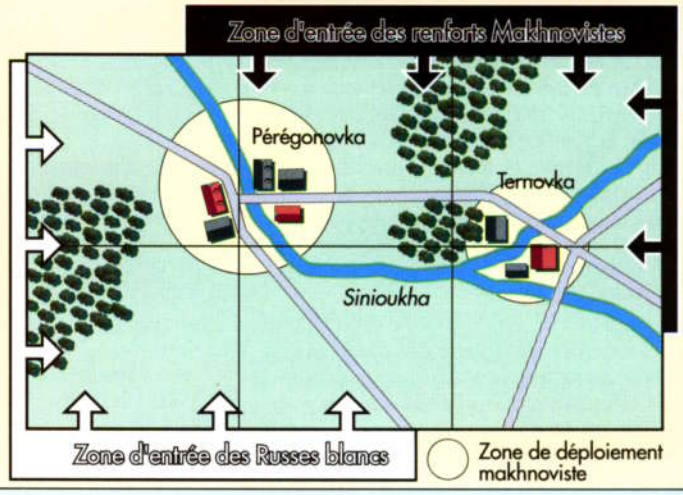
- 1 EC de cavalerie (Sotnia Noire), 2 unités de cavalerie à 3 éléments chacun, 2 éléments indépendants de tachankas.

Les joueurs notent secrètement avant déploiement le placement approximatif de leurs troupes. Le joueur makhnoviste tire 1d6 à chaque début de tour pour l'entrée en jeu de ses renforts, et doit obtenir 6 au premier jet, 5 ou 6 au second, etc.

Le joueur blanc doit s'emparer des deux villages. Le joueur makhnoviste est déclaré vainqueur s'il parvient à lui infliger 60 % de pertes (15 plaquettes).

Règle spéciale : l'EC Sotnia Noire (QG makhnoviste) combat comme un élément de cavalerie (avec 1d8 et 1d12 au lieu d'1d6), mais est touchée sur un 3 ou plus (et non 7 pour les EC).

La table de jeu doit faire environ 180 par 120 cm.



ra un malus permanent de **– 1** à tous ses tests de fiabilité, jusqu'en fin de partie. Les malus pour échecs aux tests de moral sont cumulatifs (un marqueur – 1, – 2, etc. peut être placé auprès de l'UC pour mémoriser la pénalité appliquée), et s'appliquent même en cas de test pour pertes subies au tir.

Cas particulier : si elle subit des pertes durant le tour, une UC isolée devra effectuer un test de fiabilité même si le joueur a réussit son **d12** de moral. En revanche elle ne teste pas en cas d'échec au d12 si elle n'a pas elle-même subit des pertes durant le tour.

10 - Ravitaillement

10.1 - Dépôts

En début de partie, chaque joueur dispose d'un dépôt principal par EC, placés en bord de table ou dans une agglomération, tranchée, gare ou train blindé dans sa zone de déploiement.

En cours de partie, il peut créer des dépôts auxiliaires sur le passage de ses troupes. Il coûte 1PA pour créer un dépôt auxiliaire en agglomération, et 2PA sur tout autre type de terrain. Un dépôt est représenté par un marqueur, placé sous un élément qui doit être resté immobile durant une des phases d'action.

10.2 - Lignes de ravitaillement

Une UC bénéficie d'une ligne de ravitaillement (LdR) si une chaîne de ravitaillement relie l'élément indépendant ou le chef du bataillon à son dépôt principal. La distance de ravitaillement maximale entre une UC et un dépôt ou entre deux dépôts est de **60 cm** si elle suit le tracé d'une route, **40 cm** en terrain clair, et **20 cm** en terrain accidenté. Ces distances sont doublées entre un dépôt et une UC de cavalerie ou de tachankas.

10.3 - Rupture de la LdR

La Ldr d'une UC est rompue si un des dépôts de sa chaîne de ravitaillement est sans protection dans la zone de nuisance d'un élément adverse (voir 10.4), s'il est détruit par un adversaire, ou si l'UC est située au delà de la distance de ravitaillement. Un dépôt est détruit simplement si un élément adverse passe dessus.

10.4 - Zones de nuisance

Les éléments exercent une nuisance dans un rayon de :

- 30 cm pour les cosaques, les partisans ou la cavalerie makhnoviste ;
- 20 cm pour les autres types de cavalerie ;
- 10 cm pour tout autre type de troupe.

La nuisance s'exerce si une ligne droite

LUDINET le premier magasin de jeux sur Internet.

Ludinet

www.ludinet.fr

- wargames
- jeux de stratégie
- jeux d'histoire
- jeux de plateau

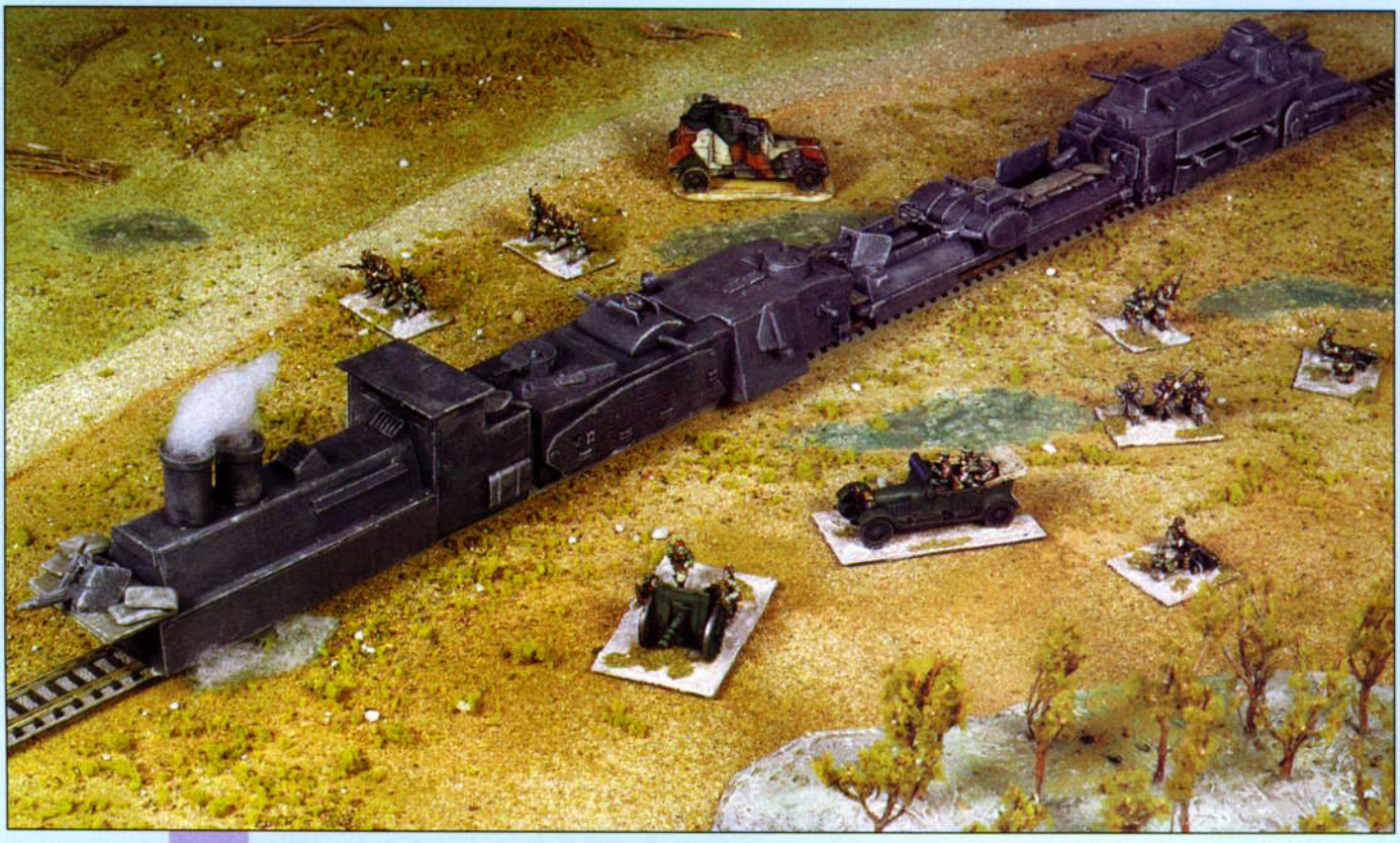
Vous pouvez commander
- En ligne : www.ludinet.fr
- Tél. / Fax 05.62.71.10.34
- Courrier : 2, les jardins dela Soulane 31450 Corronsac

Paiement en ligne, par CB ou par chèque.
Frais de Port : 30 F - Franco : 500 F.

Les prix les plus bas sur tous les jeux, n'hésitez pas, comparez !

Azure Wish Edition		Salamis (war galley module)	149,00	Reiner Knizia's Res Publica	239,00	Hannibal	279,00	Moments in History		Critical Hit	
Europa Universalis	329,00	Cataphract	479,00	Airlines	259,00	Age of Renaissance	379,00	A famous victory	290,00	Arnehm : The Third Bridge	239,00
Grand siècle	329,00	Tigers in the mist	289,00	Avalon Hill		Princess Ryan's Star Marines	379,00	All quiet on the western front	334	Carnage at casino	229,00
Rossiya 1917	239,00	River of death : Chickamauga	559,00	Starship Troopers	209,00	Successors	349,00	Fields of glory	327,00	Ordeal before shuri	229,00
Scandinavia	289,00	Paths of glory	371,00	Midway	219,00	Axis & Allies : Europe	429,00	Lodz 1914 : First blitzkrieg	364,00	The 82nd Airborne at Shanley's Hill	199,00
Eckmühl	289,00	June 6	341,00	Guadalcanal	259,00	Operationel Studies Group		Piercing the reich	260,00	Scotland the Brave II	209,00
Hispania	289,00	Barbarossa : Army Group Center	482,00	Mustangs	189,00	Napoleon at bay	329,00	Multi-Man Publishing		Udo Grebe Game Design	
La grande guerre 14-18	339,00	Jugurtha (SPQR) / Caesar module	148,00	Mustangs Expansion Kit	109,00	1806	329,00	A bridge too far 479 F		Morsecode	249,00
Tilsit		Phalanx (Alexander module)	148,00	Panzerblitz	299,00	La guerre de l'empereur	329,00	Blood reef : Tarawa 479 F		Triumph & Fall of the Desert Fox	119,00
Chikcamauga 1863	239,00	Caesar : the civil wars	371,00	Richtofen's war	199,00	Derniers jours de la grande armée	259,00	Doomed batallon 2nd Ed. 479 F		Cold Days in Hell	369,00
Iena 1806	289,00	Diadochoi (Alexander mod.)	118,00	Panzerleader	299,00	Games research Design		Australian Design Group		Simtac	
Les 6 jours de gloire	199,00	Dictator (Caesar module)	118,00	Third Reich	219,00	Fire in the east	520,00	World in Flames Comp. CD-ROM	399,00	Rivoli 1797	279,00
Vicksburg 1863	239,00	Invasion Sicily (Ziplock)	222,00	Starship Trooper	259,00	Second front	742,00	Wif Final Edition luxe	850,00	Sagunto	279,00
Waterloo 1815	289,00	Saratoga 1777	216,00	Paratrooper	179,00	War in the desert	594,00	Wif Final Edition classic	425,00	Los Arapiles	279,00
Jeux Descartes		Glory!	253,00	Partisan	149,00	March to vitory	712,00	Wif Final Edition luxe update	390,00	The Gamers	
Dien Bien Phu	120,00	Crisis : Sinai 1973	253,00	Hollow Legions	179,00	War of resistance	705,00	Ships in flames	212,00	This Hallowed Ground	829,00
Solférino	120,00	Barbarossa : army group south	408,00	1830 - The game of Railroads	219,00	Storm over Scandinavia	513,00	America in flames kit	319,00	Malvern Hill	379,00
2°D.B. Normandie	130,00	Battle for North Africa	239,00	Flight Leader	209,00	The damned die hard	364,00	Games USA		In their Quiet Fields II	269,00
Friedland	130,00	Lost victory	212,00	Tac Air	219,00	Columbia Games		Eagles Friedland	269,00	Hube's Pocket	409,00
Kharkov + Rostov	240,00	Victory in the west	248,00	Britannia	189,00	Québec 1759	259,00	Eagles Borodino	279,00	Guzala	339,00
Kursk	190,00	Avalanche Press		Raid on Saint Nazaire	219,00	War of 1812	259,00	Clash of Arms		Stalingrad Pocket II	259,00
Little Big Horn	215,00	Red Parachutes	329,00	Thunder at Cassino	189,00	Eastfront	419,00	Albuera	259,00	Ardennes	279,00
Moskva	190,00	Leyte 1944 : Mac Arthur's return	269,00	Empire of the Rising Sun	369,00	Westfront	419,00	Corruna	309,00	Yom Kippur	249,00
Délires		Avalanche : Invasion of Italy	269,00	Stonewall of Jacksons Way	259,00	Medfront	279,00	Talavera	339,00	Crusader	289,00
Bouvines 1214	87,00	Great War at sea : Vol. 1	369,00	Israeli Defence Force	289,00	Eurofront	259,00	Ligny	419,00	Aspern Essling	339,00
Hohenlinden 1800	107,00	Great War at sea Vol. 2 :		Here Comes the Rebels	239,00	Volga Front	179,00	Mont Saint-Jean	279,00	Austerlitz	249,00
Arsouf 1191	101,00	Northen Waters	529,00	Air Force	219,00	Mid-East Peace	299,00	Wavre	219,00	Marengo	249,00
GMT		Great War at sea Vol. 3 :		Flat Top	299,00	Boby Lee	339,00	La bataille de Lutzen	479,00		
Brandywine creek	289,00	Plan Orange	299,00	Maharaja	209,00	Sam Grant	339,00	The Emperor returns	239,00		
Triumph & Glory	439,00	Great War at sea Vol. 4 : 1904-1905	299,00	Geronimo	269,00	Napoleon : Waterloo	279,00	Eagles turn east	379,00		
Veni Vidi Vici	109,00	Panzer Grenadier	379,00	London's Burning	259,00	Victory	279,00	Napoleon at Leipzig	279,00		

Les dernières nouveautés en temps réel : www.ludinet.fr



un train blindé de l'armée rouge a fait halte en rase campagne. À l'arrière plan, on remarque une auto blindée Austin Pulitov.

peut être tracée entre l'élément et le dépôt, sans traverser une plaquette adverse.

Un dépôt auxiliaire ne peut jamais être créé dans la zone de nuisance d'un élément adverse.

11 - Trains blindés

Pour le jeu, les trains blindés ont un rôle logistique (s'ils constituent un dépôt) et d'appui feu.

Un train blindé peut être composé :

- d'une locomotive, désarmée ou dotée d'une plate-forme aux caractéristiques de tir équivalant à celles d'un élément de mitrailleuses ;
- d'une ou plusieurs plates-formes d'artillerie, aux caractéristiques de tir équivalant à celles d'un élément d'artillerie de campagne, ou lourde, selon l'armement représenté sur le modèle ;
- d'un ou plusieurs wagons, aux caractéristiques de tir équivalant à celles d'un élément de mitrailleuses.

Un train peut être déplacé de 10, 20 ou 30 cm par phase de mouvement, mais il ne peut parcourir une distance supérieure ou inférieure de plus de 10 cm à celle parcourue pendant sa phase de mouvement précédente.

***Note** : bien évidemment si la locomotive est détruite le train ne peut plus se déplacer et est automatiquement immobilisé.*

Un train doit être à l'arrêt pour tirer, et doit également rester immobile durant une phase de mouvement pour pouvoir amorcer un déplacement en sens inverse.

Un train ne reçoit pas de marqueur d'ordre et agit indépendamment. Utiliser 1d8 en cas de combat rapproché. ❐

TABLE DES COMBATS

Types d'unités	Tir	Tir intensif	Portée	Combat rapproché
Milices/garde rouge	1d6	–	30 cm	1d8
Infanterie de choc*	1d10	–	30 cm	1d12
Autre infanterie	1d8	–	30 cm	1d10
Mitrailleuses/tachankas	1d10	1d8	60 cm	1d6
Autos blindées	1d10	–	40cm	1d8
Cavalerie rouge	1d6	–	20 cm	1d8
Cavalerie composite/Boudienny	1d8	–	20 cm	1d10
Cosaques/cavalerie makhnoviste	1d10	–	20 cm	1d12
Artillerie de campagne	1d10	1d6	90cm	1d6
Artillerie lourde (105 et +)	1d12	1d8	120 cm	1d6
Tanks Mk V	1d10	–	50 cm	1d12
Tanks FT 17	1d8	–	40 cm	1d10
EC	–	–	–	1d6

MODIFICATEURS AU DE :

+ 1 si second tir d'artillerie (ou +) sur une même cible immobile
+ 1 au dé si la cible est à 10 cm ou moins ;
– 1 si la cible est à plus de 20 cm
– 2 si elle est à plus de 30 cm.

* Fusiliers marins, troupes spéciales, régiments d'officiers, plastounes (éclaireurs).

TABLE DE CAPACITÉS DE MOUVEMENT

Distances maximales (en cm) :	Route	Clair	Accidenté	très accidenté
Infanterie	15	10	10	5
Mitrailleuses	10	5	5	5
Cavalerie	25	20	10	0
Tanks Mark V	10	10	5	0
Tanks FT 17	15	10	5	0
Véhicules hippomobiles	20	15	10	0
Véhicules automobiles	30	5	0	0
Artillerie déplacée à bras d'hommes	5	0	0	–

LES BLANCS, LES ROUGES ET LES AUTRES...

Figurines 15 mm *Peter Pig*, peintes par Stéphane Langlois (Rouges), Jean-luc Chaulet (Blancs) et Pierre Laporte (Blancs). Véhicules *Peter Pig*, *Irregular* et *Minifigs* ; peinture Jean Luc Chaulet et Pierre Laporte. Train blindé et décor réalisés en scratch par Arnaud Faure. Toutes les photos sont de Olivier Saint-Lot.

Remerciement chaleureux à toutes les personnes qui ont aidé à la réalisation de ce dossier : Laurent Savouyaud, Hervé Pérez et Stéphane Langlois pour les tests, et C. Coquet pour sa précieuse documentation.

A special hello to our wargamer friend José Luis from Portugal !

STEPPE ROUGE

En octobre 1917, le coup d'état bolchévik renverse le gouvernement provisoire de Kerensky qui avait mis fin à la dynastie tsariste, le régime autocratique des Romanov s'étant révélé incapable de résoudre les problèmes de modernisation agricole et industrielle du pays. Cet événement va engendrer de profondes scissions dans la société russe.

En dépit des apparences (bolchévik signifie majoritaire), les léninistes sont loin de faire l'unanimité. Si leurs slogans démagogiques attirent la majorité du prolétariat ouvrier, ils n'ont que peu d'impact sur la population rurale dont les révoltes peuvent être plus assimilées à des jacqueries spontanées, parfois d'orientation autogestionnaire et basées sur l'institution de soviets libres, comme c'est le cas au Sud-Est de l'Ukraine. En outre, en janvier 1918, la dissolution par Lénine de l'assemblée constituante va provoquer l'opposition des socialistes révolutionnaires et des mencheviks (sociaux-démocrates).

Devant la confusion ambiante, aggravée par l'Armistice de Brest-Litovsk signé avec l'Allemagne, l'ex-empire russe se démantèle, et les diverses nations qui le composaient proclament leur indépendance. Ainsi, la Pologne, l'Ukraine, la Finlande et les provinces baltes vont constituer un ensemble de forces qui se dressent contre le nouveau parti-état bolchévik.

Mais la plus grande opposition est représentée par le mouvement « Blanc », ainsi nommé par opposition aux Gardes Rouges du parti bolchévik. Cette sédition est soutenue par les alliés, désireux d'établir un gouvernement Russe qui poursuivrait le conflit contre l'Allemagne, et qui fournissent une aide matérielle conséquente en uniformes et en matériel.

Les opérations militaires

Dans le Nord, en janvier 1918, les 7000 gardes blancs du général Miller appuyés par 15 000 alliés (britanniques, américains, français, italiens, serbes...) affrontent 20 000 soldats rouges dans le secteur de Mourmansk. Mais les forces interventionnistes sont contraintes d'évacuer la région, et provoquent l'effondrement du front en mars 1920.

Au Nord-Ouest, l'armée blanche de Youdénitch, forte de 25 000 hommes et formée dans les pays baltes, marche sur « Petrograd la rouge », berceau de l'insurrection, et bouscule la 7e armée rouge. Trotsky organise la défense de la ville avec des milices ouvrières et un contingent de marins. Les combats engagés dans les faubourgs restent indécis pendant plusieurs jours, mais font gagner un temps précieux aux assiégés. Attaqués à revers par la 15e Armée Rouge, les Blancs sont finalement repoussés jusque dans les états baltes où ils seront désarmés. Ni l'escadre anglaise qui longe la côte, ni le corps d'armée Bermondt-Avalov et les corps-francs allemands, qui combattent la Lettonie bourgeoise, ne leur ont apporté le soutien nécessaire. Ceci illustre parfaitement le manque de coordination entre les différents états-majors blancs, principale cause de leurs échecs tout au long du conflit.

En Ukraine, la situation est particulièrement confuse. Les nationalistes ukrainiens soutenus par la Rada (le parlement ukrainien) proclament la république Ukrainienne en janvier 1918, mais Kiev, leur capitale, tombe aux mains des bolchéviks. En février, ce sont les troupes austro-allemandes – sollicités d'intervenir par la Rada – qui entrent à Kiev et établissent un gouvernement réactionnaire. Suite au retrait des austro-allemands en novembre (c'est l'Armistice avec les alliés en Europe occidentale), Simon Petlioura, nationaliste convaincu, instaure un « directoire Ukrainien » qui va combattre simultanément les Rouges au Nord, et les Noirs à l'Est. En effet, dans l'Est de l'Ukraine, Nestor Makhno, le « cosaque de l'Anarchie », dirige à partir de sa ville natale de Gouliaï Polié une puissante armée paysanne, qui, après avoir chassé les Allemands, va lutter pour instaurer les fondements d'une société basée sur les principes du communisme libertaire. Ayant provisoirement conclu une alliance avec les bolcheviks de Kharkov, ce mouvement appelé « Makhnovtchina » tient le front avec l'armée rouge, face à deux divisions cosaques du Kouban et du Térek appartenant à l'armée blanche du général Dénikine.

Déja, en septembre 1917, le généralissime Kornilov avait tenté un coup de force contre Kerenky. En décembre, avec le soutien du vieux général Alexeyev, il crée « l'Armée des Volontaires » dont certaines unités sont entièrement composées d'officiers (régiments de choc Kornilov et Markov). En janvier 1918, la petite armée de 4000 hommes effectue une marche hivernale immortalisée sous le nom de « campagne de glace », mais échoue devant Ekatérinodar, où Kornilov est tué. Dénikine, nouveau commandant, reforme et renforce cette armée blanche qui comptera un an plus tard près de 150 000 hommes. Avec les deux divisions cosaques du général Chkouro comme fer de lance, les « forces armées du Sud de la Russie » culbutent l'armée rouge et les makhnovistes au printemps 1919. Bientôt, Chkouro est à 200 km de Moscou, mais le front est trop étiré et les blancs manquent de réserve. Pris à revers par l'armée insurrectionnelle makhnoviste, harcelés par des partisans – les « verts » – et surpris par la contre-attaque de l'armée rouge, les blancs se replient jusqu'en Crimée. Sous le commandement du général Wrangel, cette dernière poche de résistance s'effondrera en novembre 1920 devant les charges de la Konnarmya (la cavalerie rouge), et des makhnovistes qui joueront un rôle déterminant. Néanmoins, les combats entre l'autorité soviétique, « les bleus et jaunes » (couleurs de l'Ukraine) de Petlioura, et les partisans anarchistes de Makhno dureront jusqu'à la fin de 1922.

Offensive à l'Est

A l'Est, l'amiral Koltchak – reconnu comme « chef suprême des armées blanches » – va déclencher la plus forte offensive du conflit dirigée sur Moscou. Disposant d'un état-major de 900 officiers (!), de 200 000 jeunes recrues et surtout de l'aide non négligable d'une légion tchèque de 30 000 hommes, l'armée de Koltchak va développer son offensive à partir de la ligne du transsibérien. Grâce à l'action des troupes tchèques, l'attaque ayant pour but le noeud ferroviaire de Moscou s'étend sur une largeur de 300 kms en mars 1919. Après divers succès, les blancs atteignent Kazan, à 600 kms de la capitale bolchevique. Mais au printemps, plusieurs régiments épuisés et souffrant du manque de ravitaillement et d'équipement (dues aux nombreuses spéculations et trafics des intendants de l'arrière), se mutinent. Une débâcle totale s'ensuit, et les troupes blanches se retirent jusqu'à Vladivostock, ou Koltchak est fusillé en février 1920.

D'autres affrontements auront encore lieu entre les rouges et les cosaques de l'Oral et de l'Orenbourg, contre l'Ataman Séménov et le baron von Ungern en Mandchourie (devenu personnage de BD sous la plume d'Hugo Pratt dans *Corto Maltese en sibérie*), contre les Turcs en Arménie, en Asie centrale contre les partisans musulmans Basmachis, sans omettre les multiples révoltes paysannes dues au réquisitions et au mépris affichée par les commissaires bolcheviks à l'égard des Moujiks (qualifiés de Koulaks – ou paysans riches – pour d'évidentes raisons politiques).

La guerre en Pologne

Mais une menace très sérieuse subsiste pour le pouvoir bolchevik : la république indépendante de Pologne du général Pilsudski. Ayant reçu l'appui traditionnel de la France, et alliée avec les nationalistes ukrainiens de Petlioura, elle déclenche une offensive et prend Kiev en avril 1920. Les bolcheviks ne comptent pas en rester là, et confient à Toukhatchevski une contre-offensive foudroyante qui arrive rapidement près de Varsovie. Stimulé par la menace de voir déferler le bolchévisme en Europe, et aidé par la mission française dirigée par Weygand, Pilsudski réalise, en manoeuvrant sur les flancs de l'ennemi, une contre-attaque vigoureuse qui fait reculer l'armée rouge de plusieurs centaines de kms. Lénine doit se résigner à engager des négociations.

Cependant, sur tous les autres fronts, l'Armée Rouge – fondée en janvier 1918 et forte de 5 500 000 appelés fin 1920 – contrôle la situation, grâce à l'inflexible pugnacité de son chef, Lev Trotsky. Les manques de combativité et d'équipement sont largement palliés par un réservoir humain apparemment sans limites, et par la discipline de fer imposée par l'encadrement, constitué d'ex-officiers de l'armée tsariste et de commissaires politiques. L'Armée Rouge s'appuie également largement sur les unités de la Tchéka (police politique), qui répandent par le biais d'exécutions sommaires la tristement célèbre « terreur rouge ». Après avoir annihilé les blancs, le pouvoir bolchevik se donne pour but d'exterminer sans pitié ses anciens alliés : les anarchistes de Makhno, la république menchevik de Géorgie, et la révolte des marins de Kronstadt en février 1921.

La famine, les combats et les exactions auront coûté à la Russie près de 13 millions de victimes et d'inestimables dommages. Les opérations militaires, constamment confuses et mobiles (emploi massif de la cavalerie et du chemin de fer), se sont déroulées sur un immense territoire et sur des fronts étirés. Depuis leur position centrale, les rouges mettront à profit cette situation par un emploi judicieux des voies de communication, pour un déplacement rapide de leurs troupes vers les points les plus chauds de la ligne de front. L'absence chez les blancs d'une cause fédératrice, ainsi que d'un administrateur militaire de génie tel que Trotsky leur feront cruellement défaut. De plus, le comportement aberrant des autorités blanches en territoire conquis les privera du soutien de la population paysanne, qui les accueille pourtant souvent à bras ouverts, trop heureuse d'échapper au joug des tchékistes. Finalement, les ravages et le sang versé n'auront servi qu'à favoriser l'instauration d'un régime totalitaire, peut-être plus cruel encore pour le peuple russe que celui de ses anciens maîtres...

Bibliographie succincte

Sur la période en général : A. Salomoni, *La Révolution russe* Casterman/Giunti.

Sur la situation politique : Voline, *La Révolution inconnue.*

Sur les opérations militaires et les uniformes : Osprey Men at arms n ° 293 *The russian civil war The Red Army* et Osprey Men at arms n ° 305 *The russian civil war White Armies.*

Sur le mouvement makhnoviste et la guerre civile en Ukraine : A. Skirda, Nestor Makhno, *Le Cosaque libertaire*, éditions de Paris.

DRIVE ON PARIS

Le nouveau jeu de la série SCS

LE THEME de la première guerre mondiale connait un engouement sans précédent depuis quelques mois. Après la sortie de jeux traitant de ce conflit sous l'angle stratégique comme *la Grande Guerre* d'Azure Wish et *Paths Of Glory* de GMT, les différents éditeurs nous proposent d'étudier les campagnes marquantes de ce conflit : citons parmi d'autres *Verdun* et *Lemberg* pour Decision Games, *Lodz 1914* pour Moments in History...

François-Stanislas THOMAS

La société The Gamers nous propose d'évoquer la campagne de France de 1914 dans le cadre de sa série connue sous le nom de « Standart Combat Serie » ou SCS sous le titre évocateur de *Drive on Paris*. La sortie de ce dernier opus est pour Vae Victis l'occasion de présenter cette fameuse série à nos lecteurs.

UN PEU D'HISTOIRE

Parmi les éditeurs américains de jeux de stratégie, la société The Gamers a en effet la particularité de publier tous ses titres en les rattachant à une série comme OCS et TCS dont nous avons déjà longuement parlé (voir VV n°2, 8 et 12).

Parmi les différentes gammes de cet éditeur, la série SCS a pour vocation de présenter des jeux qui soient à la fois abordables pour les débutants et dignes d'intérêt pour les vétérans. Cet objectif hautement louable semble avoir été compris par le public puisque les différents jeux de cette série figurent parmi les meilleurs ventes de l'éditeur. La SCS traite des conflits qui se sont déroulés au vingtième siècle en utilisant un système de règles de base de six pages illustrées de nombreux exemples très clairs et un livret spécial pour chaque jeu qui n'excède pas huit pages, le reste du livret spécial étant consacré aux ordres de bataille, aux scénarios et aux notes du concepteur. La règle de base en est à sa sixième version et n'a pas subit de modifications depuis *Ardennes*. A ce jour, les thèmes abordés portent essentiellement sur la seconde guerre mondiale (voir encadré). La série s'est offert une incursion dans les conflits israélo-arabes avec *Yom Kippur* et enfin dans le premier conflit mondial avec le dernier opus *Drive on Paris*. La réussite de cette série tient d'une part à ce qu'elle permet d'aborder une campagne militaire dans un laps de temps raisonnable avec une phase d'apprentissage des règles relativement courte. Les joueurs peuvent donc se concentrer principalement sur la stratégie à développer.

Chaque jeu comprend en général un scénario de grande campagne qui peut malgré tout s'avérer long à jouer ; c'est pourquoi les concepteurs n'ont pas rechigné à proposer des parties plus courtes pour joueurs pressés.

LE SYSTEME SCS

Le nouvel adepte de la série SCS devra tout d'abord se plonger dans le livret de base commun à tous les jeux de la série. Ce livret traite de tous les mécanismes standart du jeu, ces règles ne poseront pas de difficultés majeures pour les vétérans qui retrouveront des systèmes courants dans de nombreux wargames hérités pour la plupart des meilleures simulations de la défunte société SPI. L'acquisition de ces règles par les nouveaux joueurs leur permettra d'aborder par la suite quasiment en terrain connu 50 % des wargames existants chez The Gamers. Les mécanismes proposés reposent en effet sur des bases solides et éprouvées par plusieurs générations de joueurs et qui donnent la priorité à la jouabilité. Les unités dont la taille varie d'un jeu à l'autre, comportent en plus du traditionnel symbole OTAN quatre valeurs classiques : potentiel d'attaque, potentiel de défense, facteur de mouvement et nombre de « pas de perte » qui joue également pour l'empilement le plus souvent. Les unités ont un graphisme très agréable avec des codes de couleur pour permettre de reconnaître à quelle formation ils appartiennent (division, corps ou armée selon les cas) même si le côté informatique du graphisme peut parfois rebuter certains (mais bien moins que dans la série OCS par exemple). Certains unités possèdent une bande de couleur jaune sur la base du pion pour indiquer qu'elles sont capables d'exploiter. Seules ces unités pourront effectuer des attaques mobiles (overrun) durant les phases de mouvement et bouger durant la phase d'exploitation. Les unités concernées sont évidemment les unités blindées et mécanisées mais parfois aussi les unités de cavalerie et certaines unités spéciales. Les cartes ne sont pas encombrantes et sont extrêmement bien pensées : tous les tableaux de combat, de mouvement et des règles spéciales sont imprimés sur la carte ce qui évite d'avoir recours à des aides de jeu additionnels . Le graphisme est de qualité habituelle chez The Gamers, donc plutôt bonne. Tous les types de terrain sont représentés avec un soin particulier pour les voies de communication dont l'importance du contrôle est toujours mise en exergue notamment pour le ravitaillement et le déplacement des unités mécanisées.

La phase de jeu est très classique, chaque joueur effectuant ses opérations l'un après l'autre selon le schéma suivant : mouvement, combat, exploitation et ravitaillement. On retrouve tous les ingrédients d'un bon jeu d'histoire avec des zones de contrôle assez souples car on dépense deux points de mouvement supplémentaires pour pénétrer dans une ZdC ce qui oblige les joueurs à conserver des réserves pour lancer des contre attaques de dégagement et à contrôler les nœuds de communication.

Le combat s'effectue au moyen d'un ratio de combat classique arrondi en faveur du défenseur lorsque la décimale du rapport est inférieure à 0,5 et en faveur de l'attaquant lorsqu'il est supérieur ou égal à ce chiffre. Ce système couplé au fait qu'il est interdit d'examiner les piles adverses permet de générer une incertitude stratégique intéressante et limite les recherches optimum de rapport de force qui entraînent des actions de jeu irréalistes et souvent fort longues. Les pertes s'expriment en pas et en hexagones de recul, sachant que ces derniers peuvent être convertis en pas de pertes si le joueur souhaite tenir la position. Une autre particularité fort intéressante à noter est la place importante donnée à l'artillerie, celle-ci dispose d'une phase de barrage spéciale avant la résolution du combat et d'une table ad hoc (l'aviation qui n'intervient qu'en soutien utilise également cette table de barrage). Il va sans dire que l'emploi adéquat de cette arme est un atout fondamental dans l'obtention de la victoire.

Le ravitaillement est traité de manière simple mais efficace en traçant une ligne de l'unité vers la source hors ZdC ennemiesauf présence d'une

unité amie, l'unité non ravitaillée subissant alors des pénalités importantes voire même des pas de perte. Comme on le voit ce système de base s'il n'est pas innovateur fournit des mécanismes clairs et bien rodés qui offrent une simulation réussie et pertinente sans lourdeur.

LES REGLES SPÉCIALES

Le volume des règles spéciales varie d'un jeu à l'autre mais porte toujours sur les mêmes points que sont la définition des modes de ravitaillement, les caractéristiques des unités spéciales et certaines règles propres comme par exemple la possibilité de mettre en mode réserve des unités dans *Ardennes* ou la règle spéciale de reddition des forces italiennes dans *Afrika*. Il convient de lire avec soin ces règles particulières qui modifient parfois sensiblement les règles de base, en particulier la séquence de jeu et le ravitaillement. On peut regretter parfois qu'elles ne soient pas toujours très explicites et le recours aux errata est recommandé (ceux-ci se trouvent sans difficultés sur le site internet de The Gamers : www.thegamers.net). Le tableau du système SCS étant brossé, passons à présent au cas pratique en découvrant le dernier né : *Drive on Paris*.

SCS ET LA GRANDE GUERRE

Disons tout d'abord que l'intrusion de la SCS avant 1940 et pour la première fois est une réussite, d'autant plus que le thème abordé n'était pas facile à appréhender. L'ambition de l'éditeur est en effet de simuler toute la campagne mobile à l'ouest du 4 août au 11 novembre, des premiers jours de la mobilisation à la fin de la course à la mer et donc au début de la période statique qui allait durer pendant quatre longues et terribles années. Aucun jeu existant à ce jour ne traite le sujet de manière aussi complète. *Bataille de La Marne* de Jeux Descartes ne simule comme son nom l'indique que la bataille de septembre proprement dite, *Home Before the Leaves Fall* de Clash Of Arms commence une fois les troupes mobilisées.

Le jeu comprend 420 pions représentant pour la majorité des divisions, ce qui est une échelle plus large que les jeux précédents sur une carte très réussie allant de Strasbourg à l'est à la côte de la Manche à l'ouest et d'Anvers au Nord à Paris au sud. Une fois n'est pas coutume, les Français sont fort bien servis et forment une redoutable armée avec en particulier des unités coloniales terrifiantes. La BEF contrairement aux jeux sur ce thème, n'est pas excellent et il convient de jouer avec l'errata qui lui donne des bonus plus en adéquation avec sa valeur. Les règles spéciales couvrent tous les aspects particuliers de cette campagne même ceux symboliques voire anecdotiques comme les taxis de la Marne. Compte tenu de l'époque, il y a évidemment peu d'unités mécanisées susceptibles d'exploitation ! Seules les unités de cavalerie et quelques autos-mitrailleuses bénéficient de cette capacité. Néanmoins pour simuler la guerre de mouvement certaines unités allemandes des I^{ère} et II^{e} Armées – l'aile marchante – bénéficient de cette capacité jusqu'au tour 8 (mi-septembre). En outre, toutes les unités peuvent être placées en réserve ce qui double leur potentiel de mouvement lors de la phase d'exploitation. Cette règle est une arme redoutable pour redéployer des armées entières et pour encercler des unités adverses à portée. Les trains sont également présents de même que les forteresses majeures comme Liège, Verdun, Metz, Paris...

Le grand regret du jeu est certainement l'absence de l'artillerie. En effet à l'exception des artilleries de siège allemandes Skoda et Krupp, aucune unité n'est représentée contrairement à tous les autres jeux de la série. Le concepteur justifie son choix en précisant que l'échelle du jeu étant plus importante, la représentation de l'artillerie aurait alourdi le jeu et augmenté de manière trop importante le nombre de pions ce qui n'est pas tout à fait faux.

LES ATOUTS DE DRIVE ON PARIS

La grande réussite du jeu est de simuler à merveille le rythme de la campagne et les stratégies préétablies des états-majors. En effet, grâce à des règles simples, les joueurs sont incités à tenter les opérations historiques. Ainsi, le

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
Grand Siècle 370
Hispania 320
La Grande Guerre (14-18) 380
Rossyia 1917 (ziplock) 270
Scandinavia 320
Desgatre N°2 40

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Charges (antique et médiéval) 152
Cry Havoc 210
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kharkov + Rostov 275
Kursk 218
L'age de la Renaissance 299
Little Big Horn 260
Maharadjah 209
Moskva 218
Solférino 139

ORIFLAM
Afrika 235
Alexandria, 1801 240
Les Ailes de la Gloire 235
Nach Frankreich 315
Rivoli 1797 315
Sagunto 315
S.P.Q.R. 315
- Eléphant de Guerre 105
- Consuls 105
- Les victoires de Pyrrhus 105
Stalingrad "Uranus" 219
Yom Kippour 235

TILSIT
Africa 1880 250
Chickamauga 1863 255
Iena 1806 299
Les 6 Jours de Gloire 215
Risk, edition Napoleon 325
Vicksburg 1863 255
Victory 289
Waterloo 299

DIVERS
Bouvines 109
Hohenlinden 129
Section d'Assaut 69
De Bonaparte à Napoleon 69
- Liste d'armées 1805-1811(DBN) 69

EN ANGLAIS

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
- WiF, Deluxe Rules 149
- Planes in Flames 185
- Ships in Flames 235
- Africa Aflame 139
- Asia & Africa Aflame 235
- WiF, Annual (First) 155
- WiF, Annual 94/95 155
- WiF, Annual 96 199
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carrier Planes in Flames (Kit) 125
- World in Flames Companion CD 355

ADVANCED SQUAD LEADER

Avalon Hill
- Annual 92 175
- Semi Annual 93 A 175
- Semi Annual 93 B 175
- Annual 96 190
- Annual 97 250
- Classic 165
- Code of Bushido 460
- Croix de Guerre 420
- Gung Ho 560
- Hedgerow Hell 290
- Hollow Legions 220
- Kampfgruppe Peiper I 420
- Kampfgruppe Peiper II 460
- Paratrooper 215
- Partisan 240
- Pegasus Bridge 360
- Red Barricades 360
- Yanks 420

Squad Leader N.D.
- Cross of Iron 255
- G.I. Anvil of Victory 325

Critical Hit
All American : Gamers' Guide 99
Arnhem the third bridge 269
ASL '97 Pack «Aussie» 80
ASL '98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Castino 235
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 125
Critical Hit Vol.6 #1 129
Critical Hit Annual 2000 165
Dzerhezinsky Tractor Works 199
Euro Pack II - The Bulge 79
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 79
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gamers Guide Pointe du Hoc 95
Gembloux the Feint 145
Kelfam's Bridge 205
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
Ordeal Before Shuri 235
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 99
Pointe du Hoc 259
Rout Pack III 79
Ruweisat Ridge 189
Scotland the Brave 225
Scotland the Brave II 225
Shanley's Hill 209
Soldiers of the Negus 129
Timmes Orchard 205
Uncommon Valor 235

Heat of Battle
Berlin : Red Vengeance 329
Fuhrer's Firemen 175
Recon by Fire #1 159
Waffen SS : No quarter, no glory 175

Multi-Man Publishing
ASL Journal #1 189
ASL Journal #2 239
A Bridge too Far 495
Blood Reef : Tarawa 495
Doomed Battalions (2nd Edition) 495

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Eylau - Eagles of the Empire 345
Great War at Sea : Mediterranean 430
Great War at Sea : North & Baltic Seas 495
Great War at Sea : Russo-Japanese 305
Great War at Sea : Plan Orange 305
Great War at Sea : Plan Black 335
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
* Panzer Grenadier 325
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Red Steel : Kishinev 235
Scotland the Brave 309
The Invasion of Italy 255

AVALON HILL
Attack subs 190
* Axis & Allies Europe 455
Bitter Woods 425
Breakout : Normandy 260
Britannia 255
Colonial Diplomacy 415
* Diplomacy 449
Empire in Arms 365
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flight Leader 255
Geronimo 295
Guadalcanal 285
Guerilla 225
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force 349
London's Burning 265
Midway 225
Mustangs 190
New World 190
Panzerblitz 255
Panzerleader 220
Platoon 265
Raid on Saint-Nazaire 409
Republic of Rome 220
Richtofen's War 245
Roads to Gettysburg 309
Siege of Jerusalem 265
Stonewall in the Valley 290
Stonewall Jackson's way 420
Successors 190
Tactics II 199
Thunder at Cassino 425
We the People

VICTORY GAMES
Central America 280
Desert Shield Expansion 69
Flashpoint : Golan 365
France 44 114
Hell's Highway 160
Leatherneck (Battle Hymn) 220
Move Out (Ambush) 160
Open fire 245
Pax Britannica 219
Purple Heart (Ambush) 259
Silver Star (Ambush) 240

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Close Action : Fighting Sail 349
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- No Sailor but a Fool 209
- Player's Handbook 3rd Ed. 85
- Referee's Guide 65
- Supermarina II 139
Supermarina I : Command at Sea II 445
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 450
- Player's Handbook 75
- Naval Review 1997 159
- Naval Review 2000 185
- Sea of the Dragons 340
- White Ensign 145
Iena 299
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Auerstaedt 375
La bataille d'Espanol-Talavera 270
La bataille de Coruña 330
La bataille de Les Quatre Bras 359
La bataille de Ligny 519
La bataille de Lutzen 569
La bataille de Mont St. Jean 325
- Mont St. Jean Deluxe 799
La bataille de Wavre 245
Landships 379
- Infernal Machines 219
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 329
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 235
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 395
The War for the Union 289
War without Mercy 410
Zorndorf «7 years war» 375

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 360
East Front 470
- Valga Front 185
Napoleon - Waterloo 299
Sam Grant 370
War of 1812 285
Waterloo 470
West Front 280
- Euro Front 280
- Med Front

DECISION GAMES
Across Suez 360
Antietam Campaign 305
Battle for Germany 225
Battle for the Ardennes 275
Blue & Grey 349
Cobra 455
Emperor's First Battles 139
Empires at War 105
Firefight 130
Four battles of the Ancient World I 105
Four battles of the Ancient World II 209
Leningrad 85
Lords of the Sierra Madre 210
Napoleon First Battles 139
Napoleon Last Battles 645
Nuts ! North 110
Nuts ! South 130
Over the Top 115
Rebels & Redcoats I 269
Rebels & Redcoats II 209
Seven Days Battles 270
The '45 155
The Alamo 450
The Forgotten War (Korea) 75
Thirty Years War Quad 159
Totaller Krieg 185
War of the Rebellion 340
World War One 145

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
- The Successors (Ancient empire) 75
Chef de Bataillon 239
Empire 255
Red Baron 130
Revenge 359
Sons of the Desert 519
The Normans 325
Warfare in the Age of Discovery 799
Warfare in the Age of Reason 245
- Campaigns in the Age of Reason 379
Warpaint (US Wild West Rules) 109
Wings of Fire 219

THE GAMERS
A Raging Storm 180
April's Harvest 439
Ardennes 329
Austerlitz (ziplock) 349
Black Wednesday 235
Champion Hill 595
Crusader 410
Enemy at the Gates 270
Force Eagle's War 395
Gaines Mill 289
Gazala 410

GD '40 375
GD ' 41 360
Hunters from the Sky 470
In their Quiet Fields 185
Leros 299
Malvern Hill 370
Marengo 285
Matanikau : Guadalcanal 42 470
No Better Place to Die 280
Semper Fi ! 280
Seven Pines 345
Stalingrad Pocket II 345
This Hallowed Ground 895
Tunisia 425
Yom Kippur 350

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa Army Group Center 499
Barbarossa Army Group South 470
Battles for North Africa 299
Brandywine Creek 299
Britain Stands Alone 265
Cataphract 499
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 190
Eighth Air Force 280
Invasion Sicily 289
Julius Caesar 389
- Dictator (Caesar) 149
- Augurtha (Caesar) 235
June 6 : D-Day 1944 269
Lost Victory 155
Operation Mercury : Crete' 41 390
Operation Shoestring-Guadalcanal 279
Paths of Glory 419
Phalanx (Alexander) 265
Player's Guide to SPQR 135
Rise of the Luftwaffe 299
River of Death 245
Salamis 215
Saratoga 399
Silver Bayonet 255
Tigers in the Mist 150
Triumph & Glory 299
Veni, Vidi, Vici 85

GRD
A Winter War 325
Balkan Front 335
For whom the Bell Tolls 520
Second Front 850
Storm over Scandinavia 530
The Damned Die Hard : 1941 395
The Urals 130
War in the Desert 719
War of Resistance 759

IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewal at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
Clash of the Titans : Kursk 43 355
Drive to the Baltic 239
East wall : battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 369
In Flanders Fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 430
Piercing the Reich 265
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 270

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 385
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385

QUANTUM
Battles for Empire (1870-1902) 165
Spearhead Armor Rules 299
- Across the Sands (Scenarios) 145
- Crossfire (Scenarios) 225
- White Star Rising 499
Tactica Ancients Rules 470
Tactica Medieval Rules 299

WRG
Wargames Rules : 3000/1485 265
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 499
Rules 1420-1700 65
Wargames Rules 1685-1845 120
- Seven years war army lists 280
Wargames Rules 1950-2000 389
De Bellis Renationis 1.1 65
- De Bellis Civile 1644-45 149
- Army List 1 390
- Army List 2 245
- Army List 3 240
DBF De Bellis Fantasticus 225
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 419
- Army List Book II :-500 /476 149
- Army List Book III : 476 /1071 139
Armies & Enemies of the Crusades 215
Armies of the Middle Ages Vol.1 399
From Pike to Shot (1685-1720) 159

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery **Promotion** 99
Longstreet Assault 265
Seakrieg 4th ed. 175
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 239

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 325
- Blow Bugles Blow 335
Air - Cav 520
Air & Armor 530
Axis & Allies 395
Battle for the Falklands 130
Bloodiest Day (Antietam) 719
Blue Vs Gray (North & South) 759
Bodyguard Overlord 425
* Civil War PIGS 230
Combat 175
Dambusters 185
Defiant Holland
Desert Victory
Fateful Lightning 295
Fire & Fury Civil War Rules 355
- Great Western Battles 239
- Great Eastern Battles 269
Great Battles of American (Valley &A) 369
In the Name of Glory (3rd Edition) 275
Johnny Reb III 299
Kasserine 430
Los Angeles 265
Morsecode 285
- Triumph & Fall of the Desert Fox 239
Mr Lincoln's War (ACW rules) 270
Patriots & Loyalists Rules 125
Phase Line Smash 225
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Seven Seas of Victory 175
Shako, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (BBM PC) 349
Tannnenberg / Galicia 355
The Battle for Dresden, 1813 255
The Schleiffen Plan 255
The Whites of their Eyes 149
Thi Scepterred Isle 499
Wahoo 150
Warhammer Ancient Battles 159
- Armies of Antiquity 85
- Chariot Wars 109

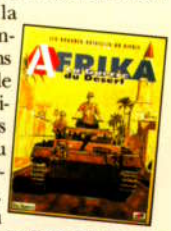
MAGAZINES
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 26 (When Tigers Fight) 110
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alama) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse-Argonne) 139
* Command 52 (Grunewald) 139
* Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News #70 49
* Europa News #71 49
* Miniature Wargames #205 55
* CBI #5, 6, 8, ou 10 (pièce) 54
* CJI # 11 54
Naval Sitrep # 14 ou 15 (pièce) 42
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #159 (Zeppelin) 105
Strategy & T. #160 (Medwar) 105
Strategy & T. #161 (Successors) 115
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #167 (Austro-Prussian) 115
Strategy & T. #169 (Atlanta Campaign) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #172 (Molotov's War) 115
Strategy & T. #175 (Ancient Germania) 115
Strategy & T. #176 (Blood on the Tigris) 115
Strategy & T. #190 (Chongon) 135
Strategy & T. #196 (Vietnam) 150
Strategy & T. #197 (Bonnockburn) 139
Strategy & T. #198 (Verdun & Lemb.) 139
* Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 139

Les nouveautés parues entre le 22/03/00 et le 29/05/00 sont indiquées par un « * » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

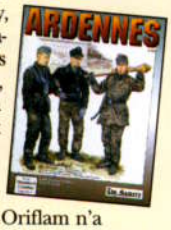
LES AUTRES JEUX DE LA SÉRIE

Stalingrad Pocket I & II : le premier jeu de la série traite de l'opération Uranus lancée par l'armée rouge en vue d'encercler la VI[e] armée allemande devant Stalingrad puis des tentatives ultérieures pour dégager les forces de l'Axe encerclées. La boîte contient une carte et 420 pions représentant des unités allant du bataillons à la divisions. Contrairement à ce que la situation peut laisser penser, le jeu est intéressant pour les deux camps, les Soviétiques devant en effet gérer leurs rares troupes d'élite avec doigté tandis que les Allemands ont les moyens en terme de points de victoire de remporter la décision. Une seconde édition (la II) a été publiée par The Gamers quelques années plus tard. Ellecorrige les valeurs de certains pions et des éléments de la carte. Une version française de ce jeu a été éditée par la compagnie Oriflam sous le titre *Stalingrad-Uranus*.

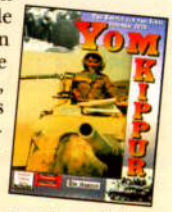
Afrika : sous ce nom se cache l'intégralité de la campagne d'Afrique du Nord, de l'invasion italienne de 1940 à la conquête de la Libye par les forces du Commonwealth en 1942, avec 280 pions représentant des régiments et de sdivisions pour l'Axe et des brigades pour les Alliés (y compris la brigade de la France Libre du Général Koenig !) sur une surface de jeu d'une carte et demie. La situation est fluide et le jeu est axé sur les problèmes de ravitaillement rencontrés par les deux camps. La société Oriflam a également publié une version française de ce jeu sous le même nom.



Ardennes : comme son nom l'indique, il s'agit de la dernière offensive de grande envergure lancée par le III[e] Reich en vue de capturer Liège. La surface de jeu comprend deux cartes et 560 pions représentant des régiments et des brigades. La campagne simule autant l'assaut initial que la contre-attaque alliée avec la possibilité d'employer des unités britanniques. Tous les ingrédients de cette fameuse campagne sont présents : unités parachutistes, KG allemands, greif teams, Skorzeny, dépôts d'essence...C'est indéniablement l'une des plus grandes réussites sur ce thème prolifique , très abordable et demandant à la fois un sens tactique aigu et une vision stratégique pour chaque joueur même s'il faut reconnaître que la partie sera difficile pour l'Axe. La société Oriflam n'a pas publié à ce jour de version française de ce jeu.

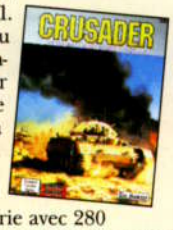


Yom Kippur : à ne pas confondre avec le jeu d'Eurogames ! Ce volume traite bien évidemment de la guerre de 1973 entre la coalition arabe et Israël mais uniquement sur le front du Sinaï. C'est là que se situe le seul regret concernant ce jeu comme l'ont exprimé de nombreux fans de la série. En effet, une seconde carte pour le front du Golan avec les Syriens, les Irakiens et les Jordaniens auraient donné une autre dimension à ce jeu au demeurant excellent. Il comprend une carte séparée par le canal de Suez et 280 pions représentant des brigades des deux côtés. Contrairement aux jeux de la Seconde Guerre mondiale, on trouve des unités de guerre moderne comme les SAM égyptiens ou des forces héliportées.

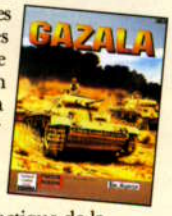


A noter que sont également fournis des pions américains et soviétiques pour une éventuelle intervention. La société Oriflam a édité une version française de cet excellent jeu où la victoire balance souvent entre les deux camps de manière plus qu'incertaine.

Crusader : contrairement à *Afrika* cité plus haut, ce jeu ne traite que de l'opération Crusader lancée par les forces alliées du 19 Novembre au 10 Décembre 1941. La décision de publier un jeu sur ce thème résulte de la volonté de The Gamers d'amortir l'énorme travail de recherche effectué à l'occasion de la conception de *DAK* dans la série OCS. C'est certainement l'un des jeux les plus abordables pour qui veut s'initier à la série avec 280 pions et une seule carte. Il n'existe pas de version française de ce jeu.



Gazala : il s'agit là aussi pour The Gamers de rentabiliser l'investissement de *DAK* mais en étoffant le sujet de manière plus substantielle que dans *Crusader*. Ce jeu est en effet un petit monstre s'apparentant à Ardennes avec 560 pions et deux grandes cartes. Toute la campagne de Tobruk est représentée avec un luxe de détails (notamment la défense héroïque de Bir Hacheim par les français libres du général Koenig auquel un scénario est consacré entièrement). Il s agit du jeu le plus tactique de la série avec la présence sur la carte de champs de mines et d'unités de la taille de bataillons. Aucune version française de ce jeu n'existe à ce jour.



Français peut gagner des points de victoire décisifs (identifiés par de jolis drapeaux « Plan XVII » sur la carte !) en s'emparant d'objectifs situés en Alsace-Lorraine comme Colmar, Metz et Mulhouse... En outre, le champ de bataille français est divisé en deux zones, est et ouest. Tant que le joueur allemand n'a pas franchi la ligne de panique française située à quelques hexagones au nord de Paris, il ne peut pas transférer d'unités d'un secteur à l'autre ! A l'inverse, le joueur allemand doit s'emparer de Paris et donc franchir cette ligne s'il veut remporter une victoire automatique comme il l'a recherché historiquement. Outre que les forteresses ralentissent de manière satisfaisante la progression allemande, on constate que le jeu est équilibré et suit sans difficultés le tempo historique. Les choix stratégiques sont très importants pour les deux camps : le Français doit-il livrer la bataille des frontières en risquant ses rares troupes du secteur ouest ou doit-il se replier au sud de la *panic line* en attendant les renforts ? Quelles troupes le joueur allemand doit-il affecter à son aile marchante ?

QUELQUE BÉMOLS

La table de combat est innovante car elle contient un résultat de percée qui permet aux unités attaquantes de mener un second combat sur les unités adjacentes après la première phase de combat. Cette règle couplée à une table de combat à 2D6 d'une grande amplitude de résultats accentue le facteur chance dans les résultats de bataille. En effet, compte tenu des forces en présence les rapports de combat dépassent peu souvent 3/1. Or à ce niveau, une attaque peut se révéler un grand succès comme un profond désastre. Le résultat de percée accentue les attaques réussies car il n'apparaît que dans les hypothèses favorables à l'attaquant. Après une phase de percée réussie, les pertes du défenseur risquent de se révéler difficiles à combler avec un effet boule de neige sur le front, notamment pour le joueur allemand en Alsace-Lorraine.

Les pions QG ne dirigent pas vraiment les armées mais servent à reconstituer les pertes des unités, ils n'ont aucune influence sur leur ravitaillement. Si cela permet une souplesse d'emploi des divisions cela apparaît en contradiction avec la rigueur d'affectation des troupes durant cette campagne. En outre, le système de reconstitution des unités détruites est discutable : lorsqu'une unité est détruite elle pourra être reconstruite dans un nombre de tours égal à 1D6 multiplié par deux ou trois selon qu'elle est dans le rayon d'un QG ou non. Les effets peuvent donc être d'une grande amplitude selon les unités. Ainsi une division de territoriaux pourra être reconstituée en douze tours alors qu'une division d'élite pourra revenir en deux tours... Il est conseillé de réduire cet *alea* de la manière suivante : pour chaque unité, jeter un dé, si le résultat est impair l'unité revient dans six ou neuf tours et s'il est pair dans huit ou douze tours selon qu'elle est ou non dans le rayon du QG.

Enfin, il est surprenant que l'on ne retrouve pas la supériorité offensive des allemands dans ce jeu. Leur artillerie intrinsèque prise en compte dans la valeur des pions selon le concepteur aurait du se retrouver dans la valeur de combat or celle-ci est égale à la valeur des unités françaises. Globalement, la tâche du joueur allemand ne sera pas simple car il lui faudra conjuguer agressivité et prudence dans le choix de ses offensives. Du côté français, il faudra s'emparer du maximum d'objectifs du plan XVII et tenter de saigner les troupes adverses en Alsace-Lorraine. A l'ouest, il lui faudra éviter l'encerclement et la destruction de sa V[e] Armée et du BEF. Si l'Allemand ne franchit pas la *panic line*, il faudra passer à la contre attaque pour récupérer des points de victoire ce qui ne sera pas facile vue les effectifs présents. Il serait peut-être bon à ce propos que l'interdiction de transfert tombe à partir d'une certaine date pour obliger l'Allemand à ne pas jouer la montre.

Malgré les quelques observations critiques, il s'agit d'un excellent jeu qui nécessitera plusieurs parties pour maîtriser les stratégies adéquates de cette campagne passionnante et complexe. C'est donc un excellent investissement pour toutes les catégories de joueurs qui souhaitent découvrir ce thème et la série SCS.

Les prochaines publications prévues sont *Fallschirmjager* sur l'assaut aéroporté allemand sur la Hollande en 1940 courant mars 2001 et *Operation Michael* sur l'offensive allemande en 1918 courant novembre 2001. Dans les projets moins certains sont annoncés deux jeux sur le front de l'est, l'un sur l'AGS en 1941 en Ukraine intitulé *Drive on Kiev*, l'autre sur la campagne de Korsun en Février/Mars 1944. Enfin, un projet titanesque comme seuls nos amis américains savent le faire et qui n'est ni plus ni moins que toute la seconde guerre mondiale en Europe à l'échelle de la division avec quatre cartes !!! ❐

Jeu *Drive on Paris* dépendant de la série SCS (Volume 7) comprenant une carte standart et 420 pions à l'échelle de la division.

Qualité : complexité faible et grande jouabilité, très beau matériel et version française des règles disponible pour les premiers jeux.

Défauts : absence d'artillerie et évolution du niveau de victoire difficilement appréciable du fait de la multiplicité des points de victoire sur la carte qui rend difficile leur comptabilisation.

45 ANS APRES, RETOUR AU TONKIN

Ne reculant devant aucun sacrifice, la rédaction de VaeVictis est allée en voyage d'études sur le site de Dien Bien Phu pour mieux préparer le jeu de ce numéro.

Visiter le nord du Vietnam, ex-Tonkin, plus de 45 ans après la chute de Dien Bien Phu, est un voyage très intéressant pour comprendre un peu mieux la Guerre d'Indochine et se plonger dans l'exotisme de l'Extrême-Orient. Aujourd'hui que le régime communiste s'est un peu assoupli, c'est avec beaucoup de plaisir que l'on découvre des paysages magnifiques, une population sympathique et des noms de lieux qui font rêver les historiens militaires que nous sommes. Rappelons brièvement que l'Indochine française s'étendait sur cinq territoires : Le Laos, le Cambodge et le Viet Nam, formé des trois Ky : Tonkin au nord, Annam au centre et Cochinchine au sud. La Guerre d'Indochine s'est déroulée dans ces cinq territoires, mais particulièrement au Tonkin proche de la frontière de la Chine, enjeu de durs et féroces combats entre 1945 à 1954 autour de la RC4, de Vinh Yen, de Hoa Bin, de Na San ou de Dien Bien Phu. Aller voir les lieux de ces combats dans un Viet Nam peu changé par un communisme très conservateur, est un voyage passionnant pour l'amateur de jeux d'histoire.

HANOI ET LA HAUTE RÉGION

Hanoï est la capitale et le point d'entrée naturel du nord du pays. Plus petite et moins cosmopolite que sa rivale du sud, Saïgon, elle est néanmoins très vivante. Dotée d'un centre ancien bourré d'échoppes et de petites rues, encerclée par les boulevards de l'expansion coloniale et adossée au fleuve Rouge d'un côté et aux faubourgs de l'autre, il y règne une atmosphère étouffante, bruyante et surpeuplée, typique de l'Asie du sud-est. Deux bonnes journées sont nécessaires pour s'y immerger et l'explorer. Partir vers la haute région et ses montagnes représente une fuite vers la fraîcheur, le calme et la tranquillité de la pleine nature : deux jours en véhicule sont requis pour atteindre le site de Dien Bien Phu. Il faut presque une journée de Jeep pour quitter les paysages plats et cultivés du Delta et ses villages remplis de vélos et de gens qui s'affairent. Hoa Binh représente la dernière agglomération à la limite du Delta, c'est là que la rivière Noire se jette dans le fleuve Rouge. De durs combats y eurent lieu entre 1951 et 1952. La piste continue à travers Yen Chau et Son La, étape obligée avant la tombée de la nuit. Son La est tout proche de Na San, la base aéroterrestre qui retint l'armée VM entre 1952 et 1953. Aujourd'hui l'aérodrome est toujours en service, mais les collines alentour ne présentent plus de traces des durs combats. Le lendemain la piste serpente entre les montagnes vertes qui se succèdent à perte de vue jusqu'au Laos et à la Chine. La Jeep longe de nombreux petits pitons très escarpés, appelés « calcaires », leur occupation sur le champ de bataille représentait souvent un avantage tactique évident. Les paysages sont vraiment magnifiques, couverts de végétation et très vallonnés. En passant en véhicule, le tacticien imagine facilement les troupes en train de progresser dans cet enfer végétal et très tourmenté. Le stratège, pour sa part, tente d'imaginer l'établissement d'un front ou d'une ligne de défense, voire simplement d'un moyen de contrôler la zone : c'est un véritable cauchemar ! Souvent au détour de la piste un village apparaît, dans la région ce ne sont pas des vietnamiens mais plutôt des ethnies montagnardes : Thaïs blancs, noirs, Fleurs, Meo, Dzaos d'argents ou Muongs. La principale façon de les distinguer est l'habit et les bijoux des femmes, ainsi que leur habitat, principalement sur pilotis. Après deux jours de voyage en Jeep sur des pistes assez sauvages et des paysages montagneux permanents, ou deux heures d'avion pour les voyageurs pressés, la vallée de Dien Bien Phu apparaît au détour d'un virage. En contrebas, on distingue le vert des rizières, le ruban argenté de la rivière Nam Youm et les huttes regroupées en village.

Maquette 5m x 4m du site de Dien Bien Phu lors des combats au musée de la bataille en face d'Eliane 2

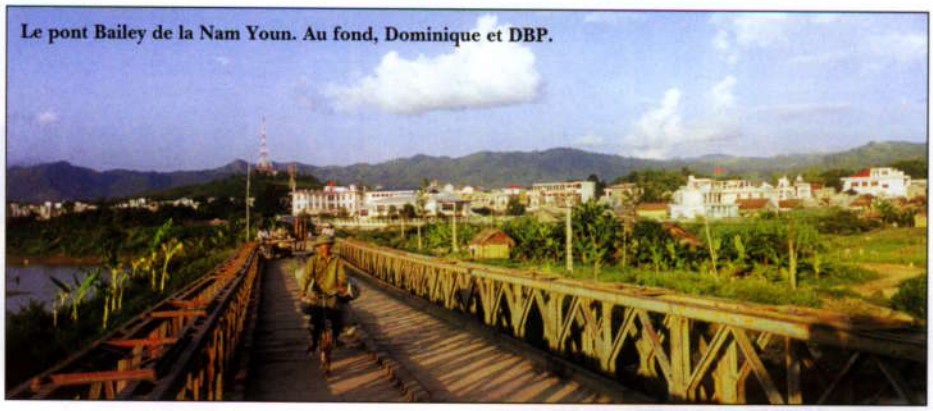
LE SITE DE LA BATAILLE DE DIEN BIEN PHU

Si les paysages de la Haute région et les villages indigènes ont peu changé, il n'en est malheureusement pas de même pour la ville de Mhuong Thanh, Dien Bien Phu pour les français. Le village de paillotes a entièrement disparu, remplacé par des édifices en dur, bâtis des deux côtés de la route et le long de la rivière Nam Youm. La vallée elle même est assez grande, plutôt en longueur et couverte de rizières, avec en plus de la ville de Dien Bien Phu construite en béton, de nombreux petits villages principalement couverts de maisons sur pilotis en bois et paille de riz. Dien Bien Phu est en train de s'agrandir car elle va remplacer Laï Chau comme capitale provinciale. En effet, Laï Chau devrait être noyée dans un barrage sur la rivière Noire dans quelques années, si le projet se réalise...

Une journée entière est consacrée à l'exploration du champ de bataille avec l'aide d'une carte d'état-major copiée au Château de Vincennes. Premier constat, la position française apparaît vraiment étriquée, resserrée au centre de la vallée avec les montagnes boisées qui la surplombent dans le lointain. La visite commence par les Centres de Résistance du nord. Béatrice, tenue par un bataillon de Légion et tombée en une nuit, est située sur trois collines à cheval sur la route provinciale prés du village de Him Lam. « *Au cours de la nuit du 12 au 13, toutes nos sonnettes ont été bousculées et contraintes à se replier.*

Paysage typique de la haute-région.

Des Montagnards Méos.


Le pont Bailey de la Nam Youn. Au fond, Dominique et DBP.

Stop. Sonnette II[e] compagnie disparue. Stop. Effectif trois hommes. Stop. Travaux d'approche ennemis ont progressé notamment au nord où ils aboutissent à moins de 50 mètres de nos positions. Stop. Actuellement Viet-minh semble avoir réalisé encerclement complet du centre de résistance. Stop. Signé : Pégot. Stop et fin » [1]. Un monument rappelle l'événement (1) et surprise, on aperçoit très bien le réseau de tranchées en dents de scie, les emplacements plus larges pour les armes automatiques et tranchées d'approche VM. Un peu plus loin, on distingue même encore les soldats viets en train de creuser ! En fait la colline sert de terrain d'exercice au troupes du génie de la garnison de la ville. C'est un peu vexant pour l'historien, mais très intéressant pour comprendre l'organisation défensive et des techniques d'attaques.

La colline suivante, de l'autre côté de la rivière sur la piste Pavie qui mène à Laï Chau, s'appelle Gabrielle. Tenue par un bataillon Marocain et fortement retranchée, elle est tombée en moins de 24 heures, mais la dureté des combats est confirmée par l'immense cimetière VM disposé à proximité. A part un monument, peu de restes sont encore visibles sous une végétation luxuriante et l'empiétement des maisons qui n'hésitent pas à creuser la base de la colline le long de la route.

En poursuivant à pied vers l'ouest, et après avoir traversé de nombreuses rizières et quelques canaux, les collines d'Anne-Marie 1 et 2 sont visibles surplombant le village de Ban Kheo. La traversée des rizières inondées est une expérience intéressante et quelque peu sportive, car seuls d'étroits murets servant de digues entourent les plants de riz noyés dans quelques pouces d'eau. Il faut donc cheminer sur ces diguettes en évitant de glisser dans une boue noirâtre. Sur les collines, on remarque encore quelques emplacements de DCA qui menaçaient l'aérodrome. Les PA composant les Huguettes, Opéra et Épervier, au bout de la piste d'atterrissage et des deux côtés ont entièrement disparu et seul un char abandonné prés d'un ancien monument marque l'endroit où l'aérodrome a été coupé en deux par les tranchées. Plus au sud, la zone du QG est riche en artefacts militaires : tubes de canons rouillés et chars, ainsi que le bunker de commandement du Général de Castries entièrement reconstitué. « *La jeep s'arrête de vant l'étroit boyau qui conduit au P.C. enterré. L'excavation, de 15 mètres de long sur 3 de large environ, est découpée en alvéoles par des cloisons légères en bambou qui donnent sur un couloir latéral. Le toit en rondins est recouvert d'un mètre de terre. Dans l'alvéole central est installé le bureau du colonel. Les officiers de l'état-major du Gono y sont rassemblés. Au mur, le plan directeur de la cuvette recouvert d'un rhodoïd transparent sur lequel sont portés en « olives » contournées et multicolores , les installations défensives et le plan de feu* » [1]. Légèrement plus au sud, se tient le monument aux morts Français, érigé par le sergent-chef Rolf Röder, un ancien légionnaire. Assez modeste, il est entièrement dû à son initiative privée (2).

1

L'ensemble du CR Claudine a disparu sous les rizières et les habitations. Tout près de la zone PC et de ses dépendances, faciles à repérer sur un plan de l'époque, s'étend le pont Bailey permettant de traverser la Nam Youm. Le pont posé par le génie français est toujours en usage pour les piétons et cyclistes.

En traversant la rivière, la visite continue par le CR Dominique, la colline de Dominique 1 est visible mais méconnaissable sous les habitations et jardins, Dominique 2 la plus haute colline de toute la vallée est intéressante à gravir pour avoir une vue générale du champ de bataille. Aujourd'hui elle est surmontée d'une énorme antenne radio. Les autres PA de Dominique sont malheureusement extrêmement durs à situer et sans intérêt. Plus au sud, le CR Eliane, symbole de la résistance française est également envahi par les bâtiments et la végétation. Eliane 4 a été à moitié rasée pour construire le futur palais régional et Eliane 1 juste à côté est impossible à visiter sans escalader des clôtures privatives. Heureusement Eliane 2 réserve une bonne surprise, car elle a été conservée comme symbole de la victoire VM.

« *Il y a maintenant quatre heures que la garnison d'Eliane 2 subit le bombardement. Les ouvrages défensifs qui ceinturent « les Champs-Elysées » sont écrasés ou éboulés. A la pointe sud, la section du I[er] B.E.P qui n'a pas eu le temps de s'enterrer est réduite à un caporal et six légionnaires valides. A 9 heures du soir, Nicod est arrivé jusqu'à eux. Il regarde le ravin au pied du mont Chauve. Des obus éclairants de mortier entretiennent sur cette face une clarté livide. Un millier de Bo-Doï silencieux, irréels, grouillent sur la pente de la colline* » [1]. Le musée de Dien Bien Phu est bâti juste en face de la colline. Assez petit, il est néanmoins extrêmement intéressant car il présente de nombreux souvenirs des deux camps et une large maquette expliquant le déroulement de la bataille.

2

Au pied de la colline, un immense cimetière VM marque l'étendue des pertes subies aux cours des assauts répétés pour la possession du PA. Chaque tombe représente une section et le total des noms des disparus figure sur le mur d'enceinte. Enfin la colline elle-même, baptisée A1 par le VM est devenue un sanctuaire avec de nombreuses stèles commémoratives présentant les événements majeurs : le premier assaut du 30 mars, les contre-attaques des bataillons paras et leurs insignes, et l'explosion de la Sape creusée par le génie VM. Le terrain n'est pas construit, il reste un bunker français, près du char Bazeille, avec plus loin l'énorme entonnoir de la sape. Enfin, le faux plat des « Champs Élysées », l'axe d'attaque unique VM est bien perceptible, ainsi que les monts chauve et fictifs couverts de végétation à l'est. L'ensemble, malgré le manteau végétal et l'environnement urbain, reste émouvant et marque le visiteur abreuvé de récits d'histoire. Une bonne journée suffit pour parcourir à pied les positions françaises et se faire une idée du champ de bataille. « *Au crépuscule, un régiment de la 316 donne l'assaut à la colline Eliane 2. Comme la veille au premier élan, la vague de Bo-Doï déferle sur les « Champs-Élysées ». Comme la veille et malgré un furieux effort, ils ne peuvent prendre pied sur la crête que tiennent les légionnaires de Lucciani. Sur le sommet, le char « Bazeille », bazooké à bout portant, crachait de hautes flammes rouges et noires* »[1].

Un groupé de Sapa Méos.

Cimetière VM d'Eliane 2, chaque tombe abrite une section.

Luc Olivier, Hervé Senut et leur guide.

Le col des Méos.

Eliane 2 entièrement reconstituée.

Le PC du général de Castries

LE RETOUR VERS HANOÏ

Le lendemain, la Jeep continue son périple pour atteindre à la mi-journée Laï Chau ancienne capitale Thaï et base de départ de l'opération Pollux. Le village s'étend des deux côtes de la rivière Noire, que l'on suivra durant le reste de la journée dans de superbes gorges, ponctuées de cascades. L'étape nocturne est fixé à Phong Tho. Rien de remarquable dans ce bourg à part la viande de chien dont c'est la spécialité culinaire. Une autre journée de véhicule permet d'atteindre Sapa, ville d'altitude pour les résidents de Hanoï. Les familles des fonctionnaires fuyant la chaleur de l'été s'y réfugiaient au cœur des « Alpes Tonkinoises ». Aujourd'hui la région offre de nombreuses possibilités d'excursions sur le Fan Si Pan, plus haut sommet du Vietnam, ou dans des vallées sauvages peuplées de minorités montagnardes : aventures et dépaysement garantis !

Une dernière journée suffit pour regagner Hanoï. La route longe la frontière de Chine avec la visite du poste frontière de Lao Caï, bombardé en 1979 par les Chinois, puis passe près de Tuyen Quanq, très connu de la Légion Étrangère, avant de longer la rivière Claire au niveau de Viet Tri. La ville marque l'entrée dans le delta du fleuve rouge avec ses tapis de rizières jusqu'à Hanoï. ❐

(1) : les passages en italiques sont extraits du livre de Jean Pouget : « Nous étions à Dien-bien-Phu », édité aux Presses de la Cité.

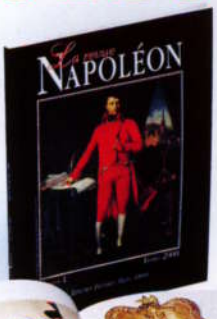
Les restes d'un M24 Chaffee près de l'ancienne piste d'atterrissage, entre Huguette 1 et Huguette 4.

LES CONDITIONS DU VOYAGE

Organiser un tel voyage n'est pas extrêmement complexe, mais il vaux mieux passer par une agence de voyage spécialisée sur la région. Un guide et un chauffeur sont nécessaires, car les étrangers n'ont théoriquement pas le droit de conduire et les autochtones parlent rarement le français. Le périple Hanoï-Hanoï, en passant par la Haute région, dure au moins cinq journées pleines, et il est intéressant de passer une journée sur le site de la bataille et éventuellement une autre à Sapa. Le trajet en véhicule lui-même est superbe avec de magnifiques paysages, recommandés dans tous les guides touristiques. Enfin, il faut compter deux-trois jours pour visiter Hanoï. En tout avec les vols, un minimum de dix jours est nécessaire, durée qu'il vaut mieux étendre à 15 jours pour filer sur Haiphong et la Baie d'Along, voire éventuellement continuer le périple par Cao Bang et Lang Son pour visiter les sites du désastre de la RC4. Notez qu'un visa est nécessaire pour se rendre dans le pays et qu'il faut bien 15 jours auprès du consulat vietnamien pour l'obtenir. Pour finir, une idée du budget, pour 10 jours sur une base de trois personnes, 10 000 FF chacun, ont été requis, sans les souvenirs (prévoir des dollars US), mais avec le vol, la Jeep, les guides et chauffeurs, les repas et les hôtels. ❐

La revue NAPOLÉON

Revue trimestrielle



Le numéro 2 vient de paraître !

Format 210x297mm, 80 pages minimum, tout en couleur sur très beau papier, dos carré cousu collé.

Une revue de grand prestige, entièrement consacrée à Napoléon

Chronologique, cette revue vous permettra de revivre cette fabuleuse histoire 200 ans après, trimestre par trimestre.

Uniquement sur abonnement et à notre adresse :

Editions de la Revue Napoléon

1079, route d'Annecy - 74410 SAINT-JORIOZ (France)

Tél : (33) 04 50 32 91 78 - FAX : (33) 04 50 32 91 90

Possibilité de commande par internet

(🔒 paiement sécurisé en ligne) : www.editions-napoleon.com

Bon d'abonnement *(à photocopier ou à recopier)*:

Un an (an 2000) : France 380 F ou 58 € (du N°1 au N°4)

étranger 420 F ou 64 € (du N°1 au N°4)

Deux ans (an 2000 + 2001) : France 668 F ou 101,84 € (du N°1 au N°8)

étranger 748 F ou 114 € (du N°1 au N°8)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postale : .....Ville : .....

Pays : .....

Les hommes d'un régiment d'infanterie du DAK dans les environs de Tobrouk en 1942. *DR*

AFRIQUE DU NORD 1942

La guerre du désert

De 1940 à 1943, le désert occidental est l'enjeu d'une lutte acharnée opposant les pays de l'Axe aux Alliés. Le tournant de cet affrontement gigantesque se produit en 1942 lorsque Rommel, vainqueur à Gazala et à Tobrouk et parvenu à moins de 100 kilomètres de son objectif final, le Nil, est définitivement battu par Montgomery à El Alamein.

Patrick FACON

Les combats pour la possession des quelques centaines de milliers de kilomètres-carrés qui forment l'aride désert occidental commencent en 1940. Installés en Libye depuis la guerre menée en 1911-1912 contre l'Empire ottoman, les Italiens rêvent d'étendre leur domination sur l'Egypte, où les Britanniques exercent leur protectorat, qui leur permet de contrôler l'artère vitale du canal de Suez.

LE DÉSERT : L'ENNEMI PRINCIPAL

La Libye ? Elle compte à peine 750 000 habitants quand débute la Seconde Guerre mondiale. Elle comprend d'abord des contrées désolées et privées de toute ressource en eau, la Tripolitaine, située aux confins de la Tunisie, et la Marmarique, qui borde la frontière égyptienne. La province la plus prospère est assurément la Cyrénaïque, véritable terre de colonisation, avec ses villages agricoles qui s'égrènent le long d'une côte verdoyante par endroits. Le littoral est bordé par une route stratégique longue de 2 000 kilomètres, la Via Balbia, cordon ombilical de toute la colonie, édifié à l'instigation du maréchal Balbo, un aviateur de renommée internationale. La Libye s'ouvre vers l'extérieur grâce à quelques ports dont les plus importants sont Tripoli, Benghazi, Bardia et Tobrouk. Pièce essentielle d'une stratégie italienne tout entière dirigée vers la Méditerranée, la *Mare Nostrum*, elle couvre les approches de la Sicile et de l'Europe du Sud.

Le désert ? Praticable seulement dans sa frange septentrionale, il est presque impénétrable aux véhicules à moteur dans sa partie méridionale, où la Cyrénaïque est prolongée par le désert occidental et où la bande côtière égyptienne débouche vite sur la dépression de Qattara. Avec des écarts de température de près de 60°, une chaleur accablante le jour, un froid glacial la nuit, il pose d'insurmontables difficultés à des armées en campagne. L'eau, denrée très rare, est un facteur stratégique avec lequel il faut compter. Aussi les services logistiques doivent-ils s'efforcer d'en assurer une fourniture régulière, en l'acheminant jusqu'aux avant-postes dans les meilleurs délais. Le vent, qu'il soit connu du nom de « khamsin » chez les Britanniques ou de « ghibli » chez les Allemands, est une véritable calamité. S'élevant en tempêtes de sable très fin, nées dans le grand désert africain, il peut s'étendre sur des centaines de kilomètres-carrés, s'infiltrant dans les moteurs, les véhicules, les yeux et les poumons.

Le désert se prête à merveille à la guerre des chars, mais y conquérir le terrain importe peu. Ce qui compte, c'est d'y encercler l'ennemi et de le détruire : Rommel, Auchinleck, Montgomery et Alexander l'apprendront bien vite. Enfin, la guerre en environnement désertique est une guerre logistique. Le parti victorieux est celui qui parvient le mieux à assurer le ravitaillement de ses forces ; celui qui recule n'est pas forcément désavantagé puisqu'il se rapproche de ses centres d'approvisionnement.

L'AFRIKA KORPS

Quand les Italiens entrent en Egypte, au mois de septembre 1940, sous les ordres du maréchal Graziani, rares sont les observateurs qui accordent quelques chances de succès au général britannique O'Connor, son adversaire. Avec à peine plus de 30 000 hommes, celui-ci affronte près de 250 000 soldats ennemis, dont 80 000 affectés à l'opération. Manquant d'armes et d'équipements, Graziani tergiverse et arrête sa progression à Sidi Barrani. En octobre, Mussolini rencontre Adolf Hitler au Brenner et lui fait part de sa certitude de s'emparer sous peu du canal de Suez.

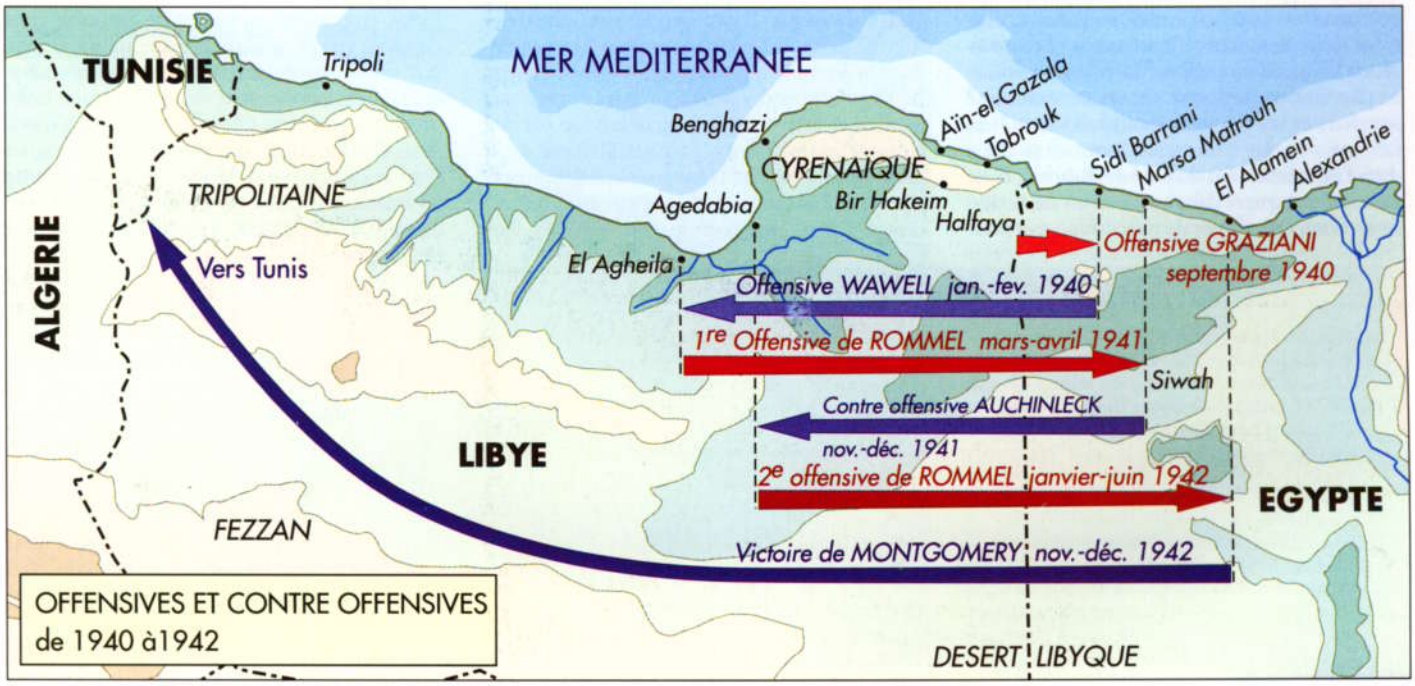
Le dictateur italien doit bientôt déchanter. En décembre, O'Connor, bien soutenu par le commandant en chef britannique au Moyen-Orient, le maréchal Wavell, part à la contre-offensive avec des moyens dérisoires. A la surprise générale, en deux mois seulement, la Western Desert Force refoule les Italiens jusqu'à El Agheila, aux portes de la Tripolitaine, non sans s'être emparée au passage de 133 000 prisonniers, dont plusieurs généraux, de 1 300 canons, de centaines de milliers d'armes et de milliers de tonnes d'approvisionnements. Cette victoire écrasante tombe comme un coup de tonnerre non seulement en Italie, mais aussi en Allemagne, infligeant un cinglant camouflet à Mussolini qui voit s'effondrer ses rêves d'empire fasciste en Afrique. Pour les Britanniques, demeurés seuls face aux pays de l'Axe depuis la défaite de la France, sept mois auparavant, le triomphe du binôme Wavell-O'Connor est inespéré. Premier succès après tant de défaites, il permet de placer à l'abri de toute incursion le précieux territoire égyptien.

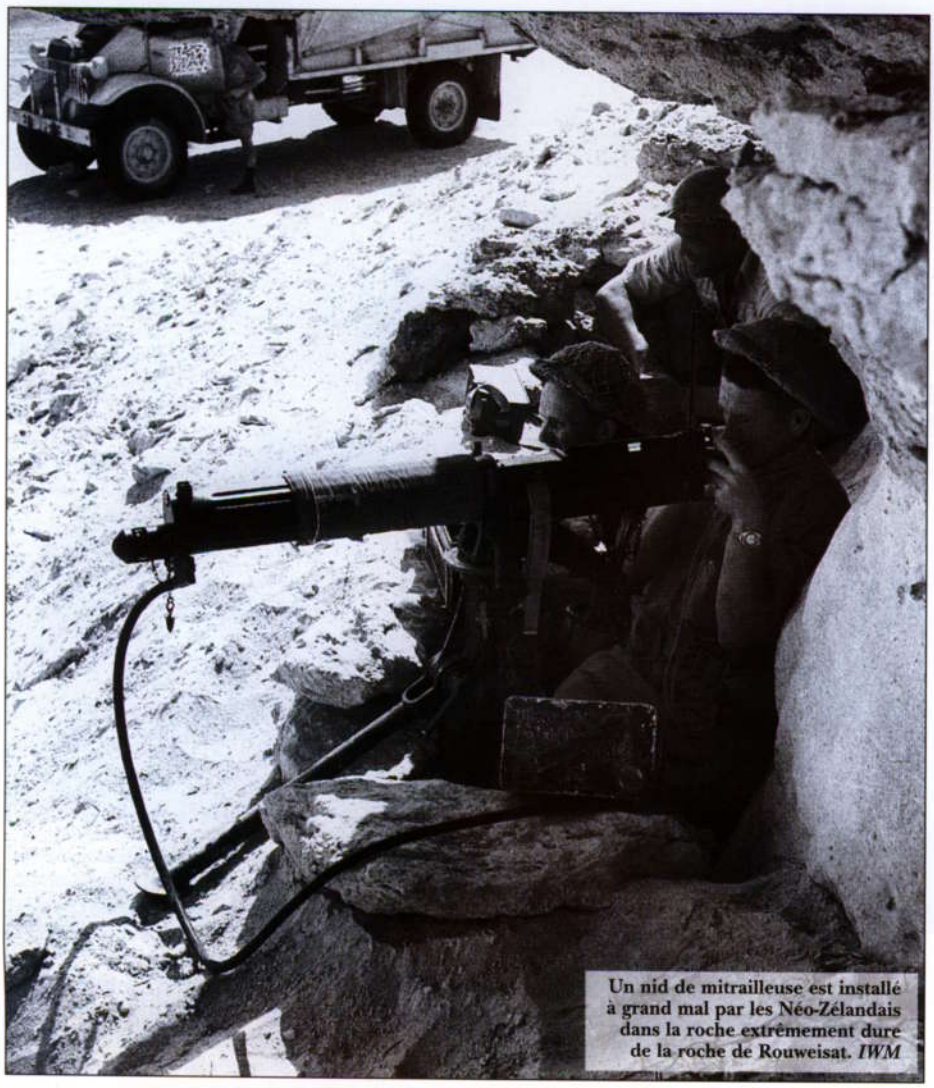
La catastrophe qui semble poindre en Afrique du Nord incite Hitler – pour ne pas dire le contraint – à intervenir sur un théâtre d'opérations très éloigné de ses préoccupations stratégiques du moment. Depuis les derniers mois de 1940, le Führer prépare en effet l'opération Barbarossa à travers laquelle il entend abattre l'Union soviétique et qu'il a décidé de faire précéder par l'attaque de la Yougoslavie et de la Grèce destinées à protéger son flanc sud. Aussi ne veut-il dépêcher de l'autre côté de la Méditerranée que des unités légères animées par la seule mission d'empêcher l'invasion de la Tripolitaine et une éventuelle avance britannique jusqu'à la frontière tunisienne. Les deux divisions, une de Panzers et une légère, qui débarquent à Tripoli en février 1941 ont été confiées à l'un des officiers généraux les plus jeunes et les plus doués de la Wehrmacht, Erwin Rommel. Elles forment le Deutsche Afrika Korps (DAK) dont le seul nom va avoir une renommée mondiale.

Montgommery juché sur la tourelle d'un Crusader, examine de loin les lignes allemandes. *IWM*

L'intrusion allemande en Afrique du Nord, sème le trouble au sein du War Cabinet, cet organisme chargé de déterminer la grande stratégie à Londres, sous la haute responsabilité du premier ministre Winston Churchill. Pourtant, l'événement ne modifie pas en profondeur les conceptions stratégiques du Royaume-Uni en Méditerranée. Prêtant au DAK une vocation essentiellement défensive, Churchill et ses conseillers s'inquiètent beaucoup plus de ce qui se passe dans les Balkans, où l'Italie, non contente d'être entrée en Egypte, s'est lancée dans une agression contre la Grèce depuis le mois d'octobre précédent. Aussi les Britanniques envisagent-ils de porter secours à cette dernière en prélevant les forces nécessaires sur les moyens déjà bien insuffisants de Wavell et donc au détriment du général O'Connor. Par ailleurs, la Luftwaffe opérant en Méditerranée depuis des bases situées en Sicile à partir de janvier 1941, le War Cabinet renonce au projet d'attaque contre Pantalleria, cette petite île italienne qui constitue la porte de la Méditerranée centrale et orientale.

Sans que personne ne puisse encore le deviner, une nouvelle donne stratégique se dessine, d'autant que Rommel n'est pas homme à se contenter de tenir ses positions sans rien faire. A la fin de 1941, il obtient de l'Ober-Kommando der Wehrmacht, qui est bien loin d'imaginer la





Un nid de mitrailleuse est installé à grand mal par les Néo-Zélandais dans la roche extrêmement dure de la roche de Rouweisat. *IWM*

réalité de la guerre en Afrique du Nord, la permission d'agir et part à l'offensive en faisant mine de ne pas entendre les protestations du Comando Supremo italien, certain que les forces de l'Axe n'ont pas les moyens nécessaires à la conduite d'une telle action.

Contre toute attente, le DAK et les divisions italiennes qui l'épaulent enfoncent les lignes britanniques, s'emparent de Marsa el Brega le 31 mars et d'Agedabia le 2 avril. Entamant une large manœuvre de débordement, les Panzers pénètrent dans Benghazi le lendemain et contraignent l'ennemi au repli sur Derna. Une semaine plus tard, manœuvrant avec un art consommé ses chars et ses éléments motorisés sur un terrain qui s'y prête à merveille, Rommel se lance dans l'investissement du port de Tobrouk dont il entend s'emparer dans les meilleurs délais afin de raccourcir ses lignes de ravitaillement et pour qu'il ne constitue pas une gêne sur ses arrières. Le 11, en même pas une quinzaine, les Allemands sont à Bardia et à Solloum, sur la frontière égyptienne.

Dans les semaines qui suivent, la lutte se concentre autour du grand port de Maramarique qui, planté comme une épine dans le flanc des forces de l'Axe, les empêche d'utiliser la Via Balbia et les contraint à faire transiter leurs approvisionnements par Benghazi évidemment, mais surtout par Tripoli, à quelques 1 700 kilomètres de là. Les violents assauts lancés pendant la seconde quinzaine d'avril, avec l'appui de l'artillerie et des Stuka, ne parviennent pas à entamer la forteresse, bien défendue par des troupes sud-africaines. Le ravitaillement de la garnison assiégée s'effectue sous le feu allemand par un itinéraire auquel les Britanniques ont donné le nom évocateur de « Bomb Alley ». Les bâtiments de la Royal Navy subissent certes des pertes importantes, mais ils n'en maintiennent pas moins le contact avec l'extérieur.

LES FORCES EN PRÉSENCE EN MAI 1942

Germano-Italiens :
(50 bataillons, 525 chars, 148 véhicules semi-blindés, 700 avions).
- 21e CA italien : divisions Sabratha et Trento et 15e brigade allemande de fusilliers ;
- 10e CA italien : divisions Brescia et Pavia et éléments allemands ;
- 20e CA italien : division motorisée trieste et division blindée Ariete ;
- Deustche Afrika Korps : 15e et 21e panzerdivisionnen et éléments de reconnaissance, 90e division légère, Kampfgruppe Marks et éléments de reconnaissance.

Britanniques et alliés :
(55 bataillons, 700 chars, 300 véhicules semi-blindés et 1000 avions).
- 13e CA : 50e division britannique, 1ere et 2e divisions sud-africaine, 1ere brigade de chars d'accompagnement d'infanterie, 9e brigade indienne ;
- 30e CA : 1ere division blindée, 201e brigade de la garde, 7e division blindée, 3e brigade motorisée indienne, 29e brigade indienne, 1ere brigade française libre ;
- Réserve d'armée : 5e et 10e divisions indiennes, 2e brigade française libre.

WAVELL DANS LA TOURMENTE

Aussi surpris qu'ils aient été par le succès offensif de l'Axe, les Britanniques ne se cantonnent pas dans l'inaction. Grâce à un convoi qui force le blocus ennemi en Méditerranée et qui accoste à Alexandrie le 11 mai, Wavell dispose désormais de plusieurs dizaines de chars. Grâce à ces renforts, le commandant en chef au Moyen-Orient engage, le 15 juin, une opération baptisée Battleaxe, avec l'intention affirmée de détruire le corps de bataille allemand dans la région de Capuzzo et d'Halfaya. Malheureusement pour Wavell, des reconnaissances menées par la Luftwaffe informent Rommel de l'imminence de l'assaut et lui laissent le temps de prendre les mesures nécessaires. Les chars de la Western Desert Force ont à peine le temps de déboucher de la ligne Capuzzo-Bardia-Solloum que les Panzers de Rommel fondent sur eux, les manœuvrent comme à la parade et leur infligent de lourdes pertes.

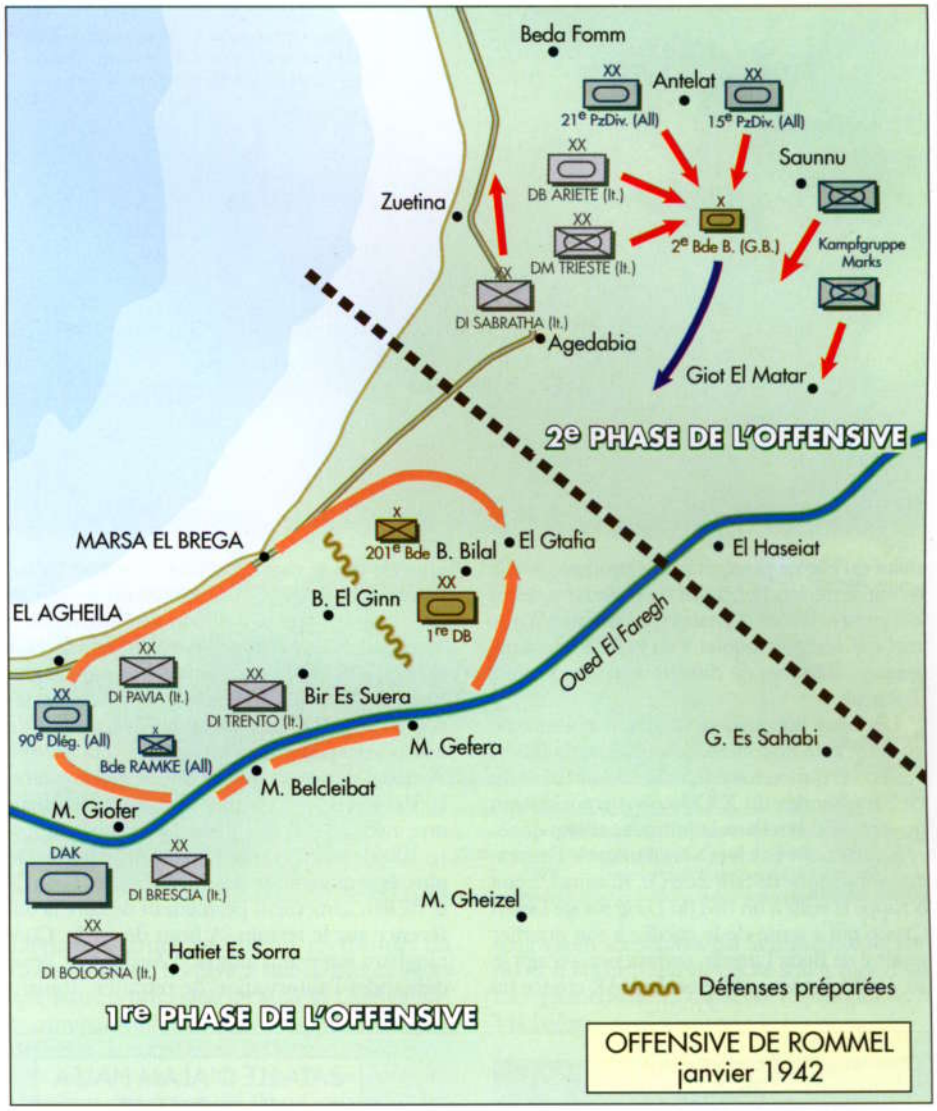
Le chef du Deutsche Afrika Korps, dont les unités en proie aux attaques de la Royal Air Force sont à court de carburant, n'est cependant pas en mesure d'exploiter sa victoire. Si les Britanniques parviennent à se tirer d'affaire, ils n'en ont pas moins révélé une nette infériorité tactique sur le DAK. Alors que les Allemands engagent leurs chars d'un seul tenant dans la bataille, leurs adversaires les font intervenir par petits paquets incapables de produire un quelconque effet de masse. L'échec de Battleaxe résulte aussi d'une grave faute de Wavell qui n'a pas su coordonner une offensive impliquant la garnison de Tobrouk et prendre ainsi en tenaille Allemands et Italiens.

La défaite de la mi-juin accentue un peu plus l'extrême tension physique et psychologique qui pèse sur le commandant en chef britannique au Moyen-Orient depuis le début des opérations dans le désert occidental. De Wavell, Eden, ministre des affaires étrangères, dira qu'il l'a vu vieillir de dix ans en une seule nuit. Aussi, le War Cabinet décide-t-il de le remplacer par le général Auchinleck, commandant en chef aux Indes, en confiant au vaincu de Battleaxe cette dernière responsabilité. Dans le même temps, la 8e armée se subsistue à la Western Desert Force. Le commandement de cette grande unité promise à une rare célébrité revient au général Alan Cunningham, qui vient de se distinguer dans la campagne d'Afrique orientale contre les Italiens. Auchinleck prend son commandement le 5 juillet, mais, à la déception du cabinet de guerre britannique, loin de s'intéresser d'abord au front du désert, il accorde la priorité à la Syrie et à l'Irak où, pense-t-il, peut se jouer l'issue de la guerre au Moyen-Orient. En dépit d'un entretien avec Churchill, le nouveau commandant en chef, insistant sur la nécessité de ne pas dégarnir son flanc nord-est, n'envisage pas de lancer une nouvelle offensive en Marmarique avant le début du mois de novembre 1941.

Plus tard, le premier ministre britannique dira qu'il s'agissait d'une erreur profonde de la part d'Auchinleck. Il s'agit là, bien entendu, d'un jugement à posteriori. La réalité est bien différente. En fait, les Britanniques ne sont guère en mesure, à cette époque, de monter une quelconque opération de grande envergure.

L'ENJEU LOGISTIQUE

Dans le camp de l'Axe, la réorganisation est aussi à l'ordre du jour. Le DAK s'étant accru d'une nouvelle division, Afrika qui deviendra la 90e légère et la 5e légère ayant été transformée en 21e Panzer, les responsabilités de Rommel demandent à être redéfinies. Dans quelle mesure ne conviendrait-il pas de lui confier le commandement de l'ensemble des forces de l'Axe déployées en Cyrénaïque ? Si quelques grands chefs italiens n'y voient aucune objection, le maréchal Bastisco, devenu commandant supérieur et gouverneur général de Libye en juillet 1941, freine des quatre fers. Néanmoins, le 15 août, il prend la tête d'un Panzer Gruppe Afrika, constitué du DAK, confié au très capable général Crüwell, et du 21e corps d'armée italien, soit sept divisions blindées et d'infanterie. Les chamailleries entre alliés n'en continuent pas moins dans les semaines qui suivent.L'énergie dépensée à régler des affaires de personnes, Rommel aurait sans doute souhaité l'employer au profit de ses problèmes logistiques. Certes, les Allemands ont signé en mai 1941 avec le régime de Vichy des protocoles qui les autorisent à faire transiter leurs approvisionnements par les ports de Bizerte et Tunis mais la difficulté essentielle reside cependant dans l'augmentation du nombre des convois maritimes à destination de l'Afrique du Nord. Par manque de combustible, du fait des énormes besoins du front russe, les Italiens ne peuvent en assurer efficacement l'escorte. Par ailleurs, le Fliegerkorps X manque cruellement d'avions pour leur fournir une bonne couverture aérienne. En septembre, Hitler, ayant pris conscience de l'intérêt primordial de l'affaire, donne l'ordre aux unités de la Luftwaffe basées en Sicile de se consacrer en priorité à la protection des bâtiments marchands de l'Axe afin que Rommel puisse recevoir du matériel lourd.



L'OPÉRATION CRUSADER

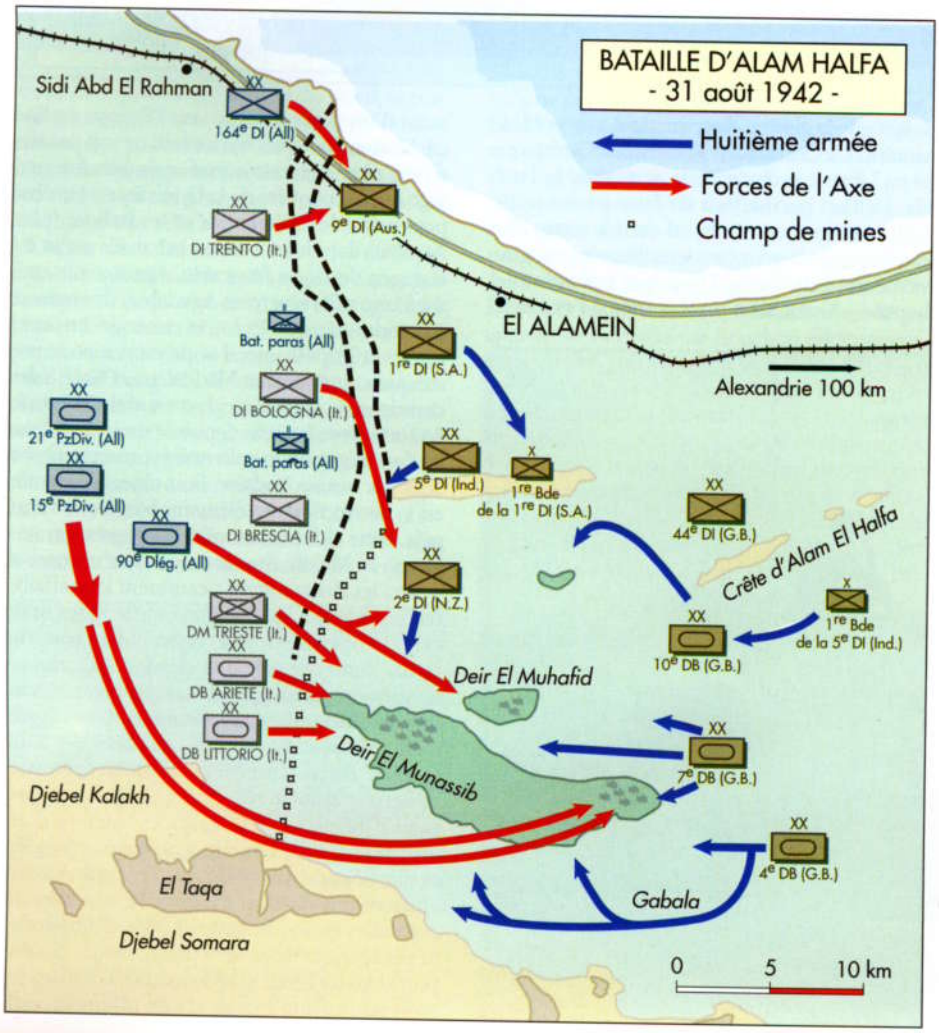
Tandis que le chef du Panzer Gruppe Afrika planifie un assaut massif contre Tobrouk, les Britanniques préparent, dans le plus grand secret, leur opération Crusader. Churchill, convaincu de l'importance du théâtre méditerranéen pour la suite de la guerre, discerne dans une possible victoire d'Auchinleck sur Rommel en Cyrénaique et en Libye le prélude à une avance sur la Tunisie. Celle-ci permettrait de faire passer toute l'Afrique française du Nord dans le camp allié et entraînerait peut-être le ralliement du gouvernement de Vichy. Un projet opérationnel baptisé « Gymnast » prévoit même l'établissement d'une base d'action vers l'Europe du Sud en Afrique du Nord. Auchinleck ne voit pas aussi loin, ni ne se montre aussi optimiste. Il n'envisage que la conquête de la Cyrénaïque et entend poursuivre les Allemands et les Italiens (plan Acrobat) dans le seul cas où la bataille aurait été engagée de façon favorable. Après avoir envisagé une offensive vers Agedabia, de manière à prendre au piège les forces ennemies en retraite vers la Tripolitaine, il se prononce pour une attaque s'appuyant sur Maddalena et Gabr Saleh et dirigée vers Sidi Rezegh, au sud de Tobrouk. La forteresse assiégée depuis le mois d'avril par les forces germano-italienne représente, à son sens, un but secondaire. Son objectif essentiel est la destruction des éléments blindés de l'Axe, puis, cette tâche accomplie, la progression vers Derna et Mekili. Soucieux d'éviter un nouvel échec, les Britanniques peaufinent leur affaire. Ils procèdent à l'aménagement de bases et de dépôts en arrière de leurs lignes et font construire un immense pipeline destiné à l'approvisionnement en eau de la 8e armée, entre Alexandrie et Marsa Matrouh. Ils rassemblent également de puissants moyens constitués des XIIIe et XXXe corps, des généraux Austen et Norrie, ce dernier ayant le rôle principal, avec trois divisions d'infanterie, deux brigades blindées, dont une de chars d'infanterie, une division blindée et une brigade motorisée. De Tobrouk doivent attaquer une division d'infanterie, une brigade polonaise et une brigade blindée d'infanterie. Les préparatifs ne passent pas inaperçus des responsables de l'Axe, mais le maréchal Batisco ne croit pas à l'imminence d'une offensive, esti-

Observation à bord d'une auto-mitrailleuse Humber. Une reconnaissance correcte du champ de bataille peut s'avérer tout à fait vitale. ***IWM***

Cette photo a été prise le 28 novembre 1941 et montre une section d'automitrailleuses Marmon-Herrington se dirigeant vers Tobrouk. *IWM*

mant qu'elle ne pourrait pas se produire, si elle devait se déclencher, avant fin novembre début décembre. Il n'en demande pas moins à Rommel qui, fort peu inquiet, s'en va fêter son anniversaire à Rome, de différer son attaque sur Tobrouk.

Les forces britanniques entament leur marche en avant le 18 novembre. Soutenus par la Desert Air Force, qui exerce une totale domination du ciel, les blindés du XXX^{e} corps franchissent quelque 150 km dans la journée, atteignent la région de Gabr Saleh et s'emparent de l'important aérodrome de Sidi Rezegh. Rommel, ayant échappé la veille à un raid du Long Range Desert Group qui a tenté de le cueillir à son quartier général de Beda Littoria, commence à réagir le 19. Le 20, il engage le gros du DAK contre un ennemi qui se maintient bien et prend même un léger avantage. Cependant, dans la journée du 21 novembre, la situation de Cunningham se dégrade. Les Allemands parviennent à repousser une attaque visant à donner la main à la garnison de Tobrouk et, dès le 22, fondent sur les chars de la 8^{e} armée auxquels ils infligent de très lourdes pertes dans la région de Sidi Rezegh. Privé des deux-tiers de ses blindés, Norrie prend la décision de se se replier sur Gabr Saleh, mais une incursion de la 15^{e} Panzer lui coûte encore 100 de ses 150 chars restants. Une fois de plus, le sens tactique des Allemands et la qualité de leur armement permettent de faire la différence sur le terrain. A bout de nerfs, Cunningham intervient auprès d'Auchinleck pour demander l'autorisation de retraiter, arguant qu'il ne saurait résister, faute de blindés, à un nouveau retour offensif des Panzers de Rommel. Le commandant en chef au Moyen-Orient, faisant preuve d'un sang-froid pour le moins exceptionnel, lui enjoint non seulement de résister sur place mais encore de poursuivre l'offensive pour faire consommer aux Germano-Italiens leurs dernières réserves de carburant et les contraindre à lever le siège de Tobrouk. Puis, en pleine bataille, il décide de reveler le com-



Dire que l'aviation joue un rôle essentiel dans la guerre livrée en Afrique du Nord relève du truisme. Non seulement, elle concourt à l'attaque des convois maritimes, depuis Malte pour les Britanniques, la Sicile et la Calabre pour la Regia Aeronautica italienne et la Luftwaffe allemande, mais elle concourt à faire évoluer dans tel ou tel sens la bataille terrestre en assurant la supériorité dans les airs à tel ou tel des belligérants et en intervenant avec efficacité sur les arrières pour bombarder les colonnes de ravitaillement ou les unités en marche. En ce début d'année 1942, la Desert Air Force (DAF), subordonnée au Middle East Command de la RAF, de l'Air Chief Marshal Tedder, le futur adjoint d'Eisenhower lors du débarquement de Normandie, est en quelques sorte l'aviation adaptée à la 8^{e} armée. Commandée par l'Air-Vice Marshal Conningham, elle est sous-équipée et ne dispose pas des meilleurs avions en service dans la Royal Air Force, qui sont réservés au théâtre d'opérations occidental. Les moins mauvais de ses chasseurs sont des Hurricane et des Tomahawk, arrivés en pièces détachées, à travers l'Afrique noire, par la célèbre route de Takoradi ou par convois maritimes, puis remontés en Egypte.

Sévèrement étrillée au cours de l'opération Crusader, dans laquelle elle a laissé 300 de ses appareils, la DAF subit une modernisation en vue des combats sans doute difficiles qu'elle devra livrer dans les mois à venir. Ses pilotes et ses équipages sont soumis à un entraînement poussé dans les domaines de la navigation et de l'attaque au sol et les squadrons britanniques, sud-africains et australiens qui la composent reçoivent leurs premiers Spitfire au début de juin 1942. Lors de la bataille de Gazala, les chasseurs-bombardiers et les bombardiers légers et moyens de la DAF mettent à mal les Panzers de Rommel entre El Adem et Bir Hakeim, mais au prix de 50 avions détruits sur les 250 disponibles. Pendant la bataille d'Alam el Halfa, un peu plus de deux mois plus tard, ses 500 appareils en état de voler effectuent quelque 2 500 sorties pour le compte de la 8^{e} armée. Tandis que ses chasseurs se mesurent aux Messerschmitt Bf 109F et Bf 109G dans des combats souvent inégaux pour eux ou interceptent les Stuka, ses bombardiers légers larguent près de 80 tonnes de bombes sur les colonnes de la Panzerarmee Afrika pour la seule journée du 1er septembre 1942. C'est sans doute à El Alamein que les pilotes et les équipages de Conningham donnent la meilleure preuve de leurs capacités. Non seulement la DAF, avantagée par le manque cruel de carburant qui empêche les chasseurs allemands de prendre l'air, domine totalement le ciel, mais aussi elle pilonne les aérodromes et le trafic routier ennemi, empêchant Rommel de déployer ses blindés comme il le souhaiterait. Le 24 octobre 1942, elle effectue plus de 1 100 sorties et ses Hurricane Mk IID, armés de redoutables canons de 40 mm, déciment les chars allemands et italiens. Lors de la rupture du front, du 26 octobre au 4 novembre, elle accomplit 10 400 sorties et perd 77 appareils, contre 64 avions allemands détruits au sol ou abattus et 20 italiens. A l'école de la guerre du désert, les Alliés vont beaucoup apprendre. Une grande partie des méthodes d'interdiction et de harcèlement des arrières ennemis appliquées en Italie ou sur le front occidental par la suite proviennent de l'expérience vécue en Afrique du Nord.

mandant de la 8e armée et de le remplacer par le général Ritchie.

Rommel, auquel le Comando Supremo a confié le commandement de la plupart des forces déployées en Cyrénaïque et en Marmarique, entend parachever une victoire qu'il devine toute proche. Une attaque ennemie sur Capuzzo, Musaid et Solloum, menaçant l'intégrité du front germano-italien, l'en empêche. Aussi se lance-t-il dans l'une des manœuvres hardies dont il a le secret. Orientant l'Afrika Korps vers le sud-est, il décide de contourner l'ennemi par le sud et, une fois atteinte la ville de Solloum, de le prendre au piège sur la frontière égyptienne. Cette initiative a valu des critiques acerbes au « renard du désert ». Nombre d'observateurs ont avancé que Rommel aurait dû se consacrer à la liquidation de ce qui restait des brigades blindées ennemies, de manière à asseoir définitivement son succès initial, au lieu de disperser ses forces et de dépenser en vain ses maigres réserves de carburant. D'autres lui ont reproché de n'avoir pas agi comme aurait dû le faire un commandant d'armée. En abandonnant en effet son quartier général du Panzer Gruppe Afrika pour caracoler en tête du DAK, entre le 24 et le 28 novembre, il perd la vision d'ensemble de la bataille que tout commandant d'armée qui se respecte devrait nécessairement avoir. Sans doute les reproches adressés à l'officier général allemand auraient-ils été moins appuyés s'il était parvenu à concrétiser sa manœuvre. A Bardia, où il entre le 27, Rommel est informé en effet de la jonction de la garnison de Tobrouk avec les forces britanniques de l'extérieur. Aussitôt, il lance deux Panzerdisionnen et une division italienne contre l'ennemi et, réussit à refermer le cercle d'investissement de la forteresse. Une fois livrée la bataille de Marmarique, le chef du Panzer Gruppe Afrika se prononce pour une offensive vers Bardia et Gambut, mais, ne découvrant pas l'adversaire, doit l'interrompre le 4 décembre du fait de la reprise de l'attaque britannique, décidée d'un commun accord par Auchinleck et Ritchie. Cette fois, les Britanniques convergent vers El Adem afin de menacer les arrières des forces de l'Axe. La ténacité d'Auchinleck et les mesures d'urgence qu'il a prises alors que Cunningham préconisait la retraite, finissent par payer. Craignant d'être coupé de ses bases, n'ayant à attendre aucun renfort, Rommel se décide à battre en retraite sur la ligne d'Ain el Gazala, à l'est de Tobrouk , desserrant ainsi l'étau sur la forteresse assiégée.

Une unité de Matilda II de la 32nd Army Tank Brigade dans le camp retranché de Tobrouk dont les grandes dimensions permettent aux chars de jouer un rôle important dans sa défense. *IWM*

Le danger se précise lorsque les troupes du Commonwealth bordent la baie de Gazala. Alors que Batisco préconise de tenir la Cyrénaïque, le commandant du Panzer Gruppe Afrika, peu désireux de sacrifier le DAK et ses blindés et soucieux de préserver la Tripolitaine, convainc Cavallero de la nécessité d'une retraite. Si Ritchie pénètre dans Benghazi le 24 novembre, il ne réussit pas pour autant à prendre au piège les forces de l'Axe, ni à contrarier vraiment leur retraite. Finalement, la 8e armée est forcée d'interrompre son avance aux portes de la Tripolitaine, presque sur les mêmes positions où s'était arrêté O'Connor au début de 1941, à Marsa el Brega et El Agheila, vers la mi-décembre. Les lignes de communication de Ritchie sont tendues à craquer et les difficultés d'approvisionnement dans lesquelles il se débat depuis quelque temps sont accentuées par la résistance de Bardia et d'Halfaya qui empêche son armée d'utiliser pleinement les capacités logistiques de la Via Balbia.

LE CALME AVANT LA TEMPETE

La défaite de décembre 1941 marque une évolution stratégique majeure dans l'esprit des plus hauts responsables allemands. Jusqu'à présent, Hitler a toujours considéré la présence de Rommel en Afrique dans le cadre d'une opération menée pour aider ses alliés italiens en péril. Au début de 1942, les données ne sont plus les mêmes dans l'esprit du Führer qui discerne désormais dans la guerre en Afrique du Nord l'occasion de porter un coup fatal à la puissance britannique au Moyen-Orient et, peut-

un Crusader de commandement de la 22nd Armoured Brigade passe devant la carcasse encore fumante d'un PzKfw IV. *IWM*

Un convoi apporte du matériel flambant neuf à la 8th Army.

être, de tendre la main aux Japonais. Aussi, bien que ses troupes soient embourbées en Russie, il n'en réagit pas moins avec vigueur, ordonnant à la Luftflotte 2 de quitter le front de l'Est pour gagner la Méditerranée et y disputer la maîtrise du ciel à la Royal Air Force. Dans le même temps, il nomme le maréchal Kesselring commandant du théâtre d'opérations Sud (Oberbefehlshaber Süd), lui conférant la haute main sur l'ensemble des forces terrestres et aériennes (les Fliegerkorps II et X et le Fliegerführer Afrika, chargé de l'appui des éléments terrestres engagés en Libye), stationnées en Italie et en Afrique, sous les ordres directs de Mussolini. Remarquable stratège et organisateur de talent, cet aviateur, qui a sans aucun doute une pointure supérieure à Rommel, va s'appliquer avec un sens de la diplomatie que n'a pas le commandant du Panzer Gruppe Afrika à mettre de l'huile dans les rouages des relations germano-italiennes. L'intervention en force de la Luftwaffe depuis ses bases de Sicile et de Calabre, sans parler de l'intrusion des sous-marins de la Kriegsmarine dans les eaux méditerranéennes confrontent les Britanniques à d'immenses difficultés. Elle permet d'abord aux Allemands de reprendre l'initiative dans les airs et de contrarier les actions navales et aériennes conduites à partir de Malte, en améliorant de la même manière la sécurité de leurs convois maritimes.

Malte, cette île minuscule plantée comme une épine dans le flanc des forces de l'Axe et qui résiste héroïquement, depuis 1940, aux bombardements italiens et allemands. Mussolini est un chaud partisan de son invasion, tout comme l'amiral Raeder, le chef de la Kriegsmarine, qui, dès les premiers mois de 1942, s'emploie à convaincre Hitler de l'importance du théâtre méditerranéen pour l' issue de la guerre. L'idée d'une opération aéroportée et amphibie contre cette position capitale germe en novembre 1941. Deux théories se dessinent cependant dans le camp de l'Axe : ceux qui, à l'instar de Rommel, pensent que l'île doit être attaquée avant toute nouvelle contre-offensive dans le désert et ceux qui entendent d'abord écraser la 8e armée avant toute initiative contre Malte. Les Britanniques eux aussi sentent qu'une évolution fondamentale est en train de se produire. Churchill note dans ses mémoires : « *Jamais l'interdépendance de Malte et des opérations du Désert ne fut aussi évidente qu'en 1942 et l'héroïque défense que l'île soutint durant toute l'année constitua le pivot de la lutte prolongée que nous livrâmes pour le maintien de notre position en Égypte et dans le Moyen-Orient. Dans les diverses phases des farouches combats du désert de Libye, la victoire ou la défaite ne tinrent qu'à un fil et ne dépendirent bien souvent que du rythme auquel les combattants purent être ravitaillés par mer ; pour nous, c'était un voyage de deux à trois mois autour du Cap de Bonne-Espérance, au cours duquel nos navires étaient exposés à tous les dangers de la guerre sous-marine, et l'emploi d'un énorme tonnage de première qualité ; pour l'ennemi il s'agissait seulement d'une traversée de deux ou trois jours en Méditerranée à partir de l'Italie, voyage ne réclamant qu'un nombre restreint de petits navires : mais l'île fortifiée de Malte se trouvait en travers de la route de Tripoli. En 1942, l'intensité des bombardements s'accrut d'une manière formidable et la situation de l'île devint désespérée.* »

De l'avis d'Auchinleck, le coup d'arrêt donné à l'avance de la 8e armée en avant d'El Agheila et Marsa el Brega lui semble tout à fait provisoire. Aussi le commandant en chef britannique au Moyen-Orient envisage-t-il de passer à la seconde phase de son plan, l'invasion de la Tripolitaine. Auparavant, il entreprend de remettre de l'ordre au sein de ses unités et, surtout, de rétablir ses lignes de communication, prévoyant de repasser à l'offensive vers la mi-février. Dans une lettre à Churchill en date du 12 janvier 1942, il estime, faisant preuve d'un optimisme certain, « *qu'un tiers seulement des forces germano-italiennes initiales a réussi à se dérober. (...) J'ai la conviction, ajoute-t-il, que l'ennemi est beaucoup plus atteint que nous n'osons l'espérer. (...) Nous recevons chaque jour des preuves de la faiblesse et de la désorganisation de l'ennemi* ». Pourtant, les Britanniques – en mauvaise posture dans le Pacifique, où les Japonais, dans un élan qui paraît irrésistible, submergent les positions alliées – se débattent dans d'inextricables difficultés. L'initiative de l'Empire du Soleil levant les contraint à détourner du Moyen-Orient d'importants moyens en hommes et en matériel. La situation est d'autant plus grave qu'Auchinleck redoute une percée allemande vers le Caucase et la Turquie. Pour cette raison, il ne souhaite en aucune manière dégarnir le front de Perse et d'Irak et n'entend affecter à son offensive dans le désert occidental que les seuls moyens déployés à l'ouest du Nil. De son côté, Rommel, dont le Panzer Gruppe est devenu Panzerarmee Afrika, s'est employé à tirer profit de circonstances favorables pour reconstituer ses divisions étrillées pendant les combats de novembre-décembre et envisager de repartir à l'attaque dans des délais assez brefs. L'effort consenti par les Italiens en vue d'accroître le rythme des convois maritimes permet d'acheminer à Tripoli d'importants moyens en blindés et des approvisionnements conséquents.

Rommel reprend l'initiative

Suscitant la surprise dans le camp ennemi, Rommel part à l'attaque, appuyé par d'importants éléments aériens versés au Fliegerführer Afrika, le 21 janvier, avec le DAK et des éléments motorisés italiens qui formeront le 20e corps d'armée le 10 mars suivant, en avançant simultanément sur Bir Bilal, El Gtefia, l'oued Faregh et Marsa el Brega, de façon à prendre en tenaille les forces britanniques. L'intention initiale du commandant de la Panzerarmee Afrika vise à perturber les préparatifs offensifs ennemis. Néanmoins, comme la manœuvre réussit au-delà de leurs espérances, les Germano-Italiens, ayant progressé d'une cinquantaine de kilomètres le premier jour, envisagent de pousser leur avantage plus avant. En dépit des protestations des Italiens, Rommel poursuit son offensive et, par une avance sur M'Sus et Mekili, contraint le XIIe corps britannique du général Austen à décrocher afin de ne pas être coupé de ses lignes de communication. Une fois encore, les Panzers massacrent les unités blindées de l'adversaire dont la moitié des chars ne sont bientôt plus que carcasses fumantes dans le désert de Cyrénaïque. Auchlinleck, faisant preuve d'un extraordinaire sang froid, n'en estima pas moins que la situation de janvier 1942 n'est en rien comparable avec celle de février 1941. Selon lui, les Allemands et les Italiens ne disposent pas d'assez de troupes fraîches pour aller bien loin, et la bataille tournera bientôt à son profit. Rommel a tôt fait de démentir cet inconcevable optimisme. Profitant des stocks et des véhicules ennemis capturés en chemin, il progresse, d'abord sans l'autorisation de Batisco, puis avec son accord, vers Derna, atteinte le 3 février.

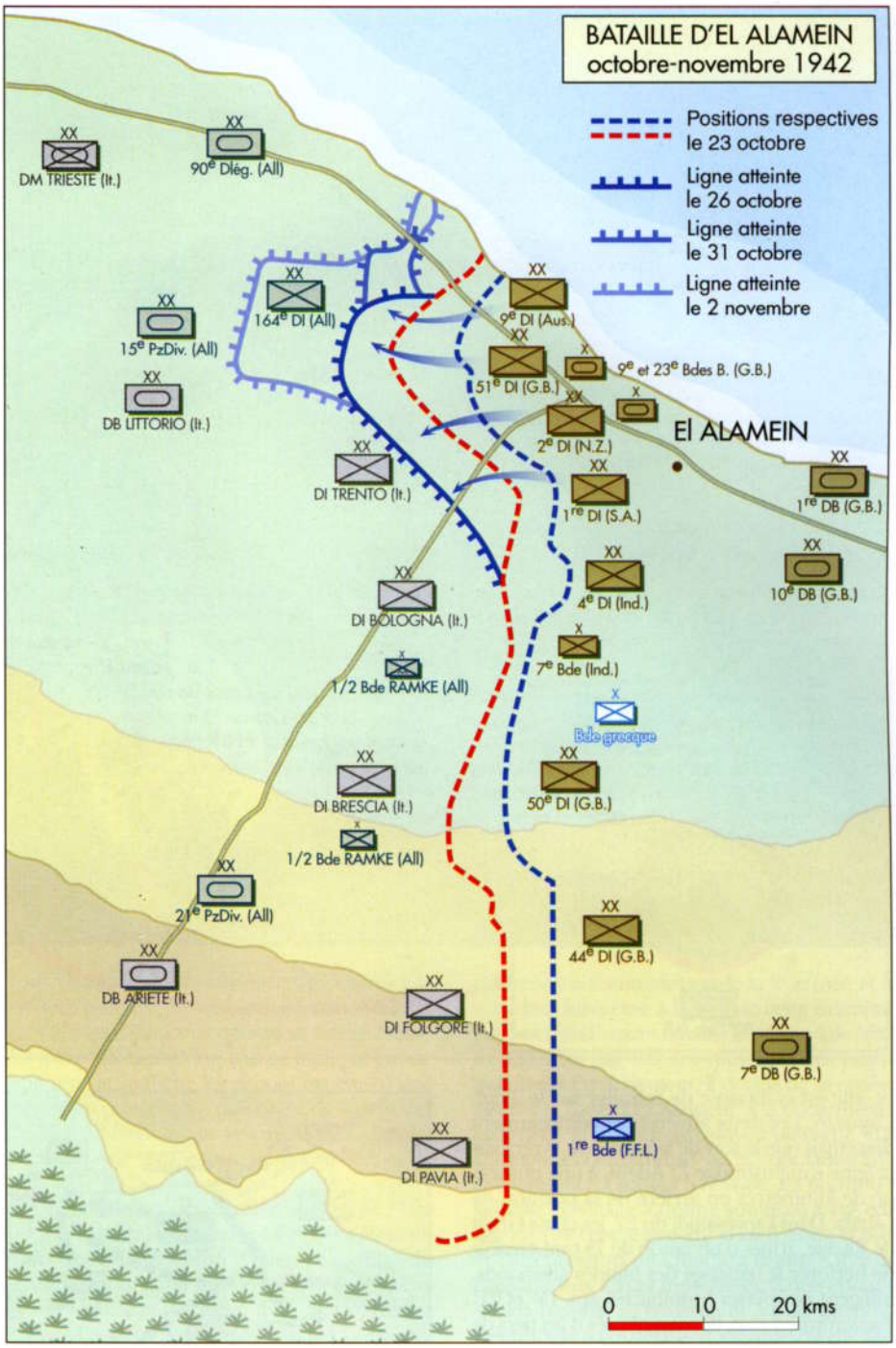
Auchinleck, s'il accuse les revers subis en Cyrénaïque de l'ouest, n'en envisage pas moins de reprendre l'initiative dès que possible. Parant au plus pressé, il dispose ses troupes derrière une puissante ligne de défense qui court d'Ain el Gazala, sur le littoral, jusqu'à Bir Hakeim, au sud, et s'étend en profondeur jusqu'à Gobi et El Adem, avec l'intention de protéger le port de Tobrouk et les énormes dépôts qui y ont été constitués. Craignant pour le sort de Malte, soumis à des bombardements aériens massifs, Churchill presse Auchinleck d'agir. Il lui reproche,

notamment de se cantonner dans l'expectative. Dans ses mémoires, l'homme du « sursaut de Dunkerque » écrira : « *En janvier, tandis que la contre-offensive de Rommel progressait favorablement, c'est aux aérodromes de Malte que Kesselring s'en prit plus particulièrement ; cédant enfin à la pression allemande, la marine italienne eut recours à des cuirassés pour protéger ses convois sur Tripoli ; notre flotte de la Méditerranée, très réduite, ne put guère s'opposer à ces mouvements, mais nos sous-marins et nos avions, opérant de Malte, continuèrent à prélever un tribut important sur la navigation ennemie* ». Malgré les renforts en avions qui y sont acheminés par convois, beaucoup soutiennent dans le camp allié que seule une offensive de la 8e armée peut assurer la pérennité de Malte. Auchinleck ne manque pas de bons arguments à opposer aux adeptes d'une attaque à tout prix. Privé d'un certain nombre de ses unités expédiées en Extrême-Orient, il ne disposera d'une véritable force blindée, soit 450 chars moyens et 150 chars d'infanterie, que vers la mi-mai. Aussi adopte-t-il des dispositions pour aller de l'avant vers le milieu du mois de juin. Dans le même temps, il encourage Ritchie à fortifier autant que faire se peut la ligne Ain el-Gazala-Bir Hakeim.

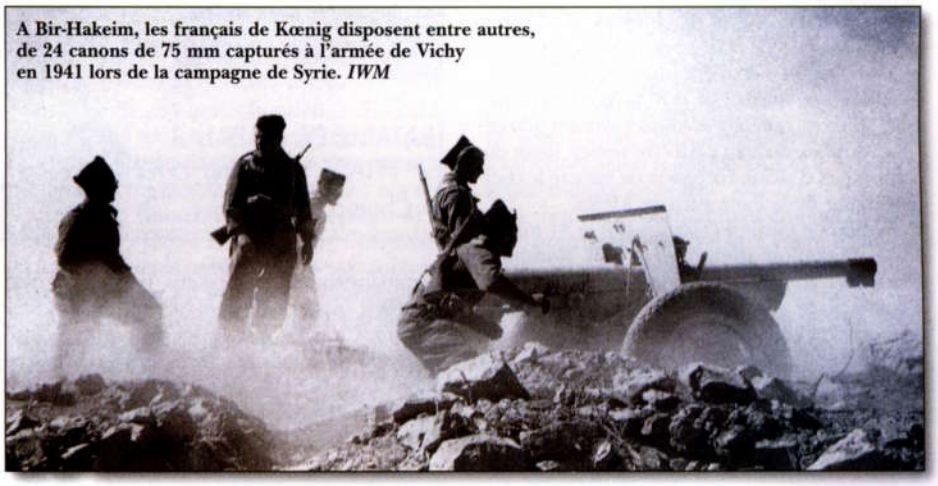
Formée de profonds champs de mines, une technique empruntée aux Allemands, cette position essentielle court sur près de 65 kilomètres et comprend des « Boxes » puissamment fortifiés, tels celui de Bir Hakeim que tient la demi-brigade française libre commandée par le général König. Un peu en arrière, dans le secteur de Knightsbridge principalement, le chef de la 8e armée a rassemblé l'essentiel de ses moyens en blindés, lesquels se tiennent prêts à répondre à toute attaque de la part des Panzers. Si la ligne de Gazala apparaît puissante sur le papier, elle l'est moins dans la réalité. Harcelé par Auchinleck, Ritchie, dont la position personnelle apparaît de moins en moins bien assise, consacre une trop grande partie de ses moyens à préparer un nouveau bond en avant de son armée, au détriment de ses défenses. Très critiqué par ses subordonnés, dont la confiance s'est grandement dégradée, Ritchie est l'objet d'une enquête qui rejette sur lui une bonne partie de l'échec de janvier 1942. Auchinleck envisage un moment de le limoger, mais, sachant combien le moral de la 8e armée est entamé, il décide de renoncer provisoirement à cette idée. Pendant ce temps, Rommel prépare dans la fièvre son offensive contre la ligne de Gazala, espérant en découdre et en finir pour de bon avec l'ennemi. Dans un premier temps, le « renard du désert » entend s'emparer de Tobrouk après avoir percé à travers les « Boxes » de la ligne d'Ain el Gazala ; si la situation le permet, il se réserver d'avancer sur Solloum et Bardia. Pour tromper l'ennemi sur la direction véritable de son attaque, il se propose d'entreprendre des opérations de diversion entre Ain el Gazala et Alem Hamza, dans le secteur septentrionnal du front, et d'avancer, toutes unités blindées réunies, depuis Segali Nord, en direction d'Acroma et El Adem. Là, il pourrait mener à bien la bataille d'anéantissement de la 8e armée qu'il a imaginée.

Ain el Gazala et Tobrouk

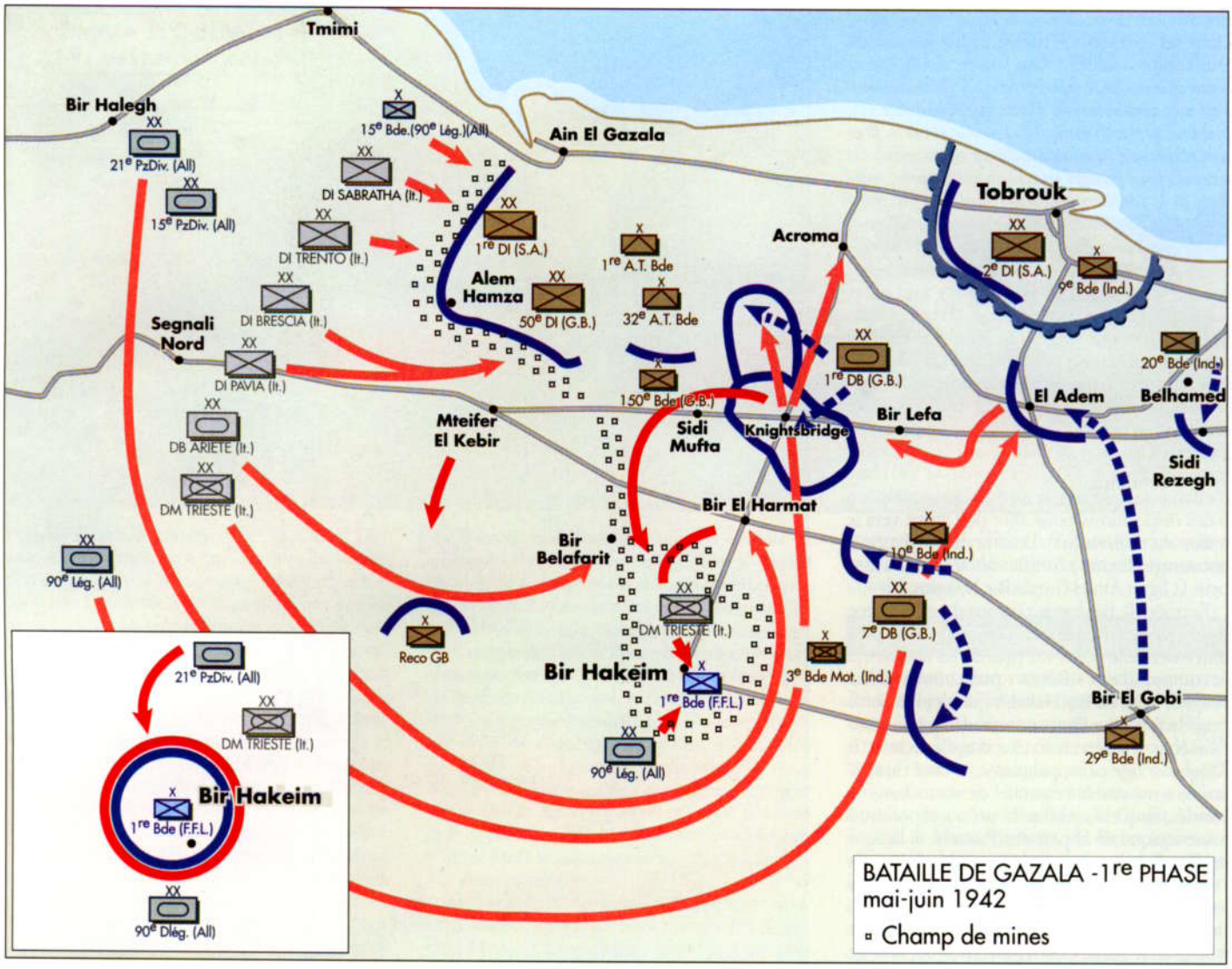
L'offensive de la Panzerarmee Afrika, forte de 525 chars, s'engage le 26 mai, en début d'après-midi. Au nord, les 10e et 21e corps d'armée italiens se portent en avant et progressent jusqu'à la verticale d'Alem Hamza. A la nuit, le DAK, la 90e division légère et le 20e corps italien, forte de quelques 10 000 véhicules, commencent leur manœuvre de débordement vers le sud.



L'affaire ne marche pas aussi bien que Rommel l'a prévu. Tandis que la division Trieste se fourvoie dans des champs de mines, la division Ariete contourne la position de Bir Hakeim, qu'elle encercle, et les Panzers poussent sur Knightsbridge. Le long du Trigh Capuzzo, ils buttent néanmoins sur la 1ere division blindée britannique et doivent s'arrêter. La 90e légère, si elle parvient à décimer la 7e blindée, ne réussit pas pour autant à s'emparer d'El Adem. Pire enco-

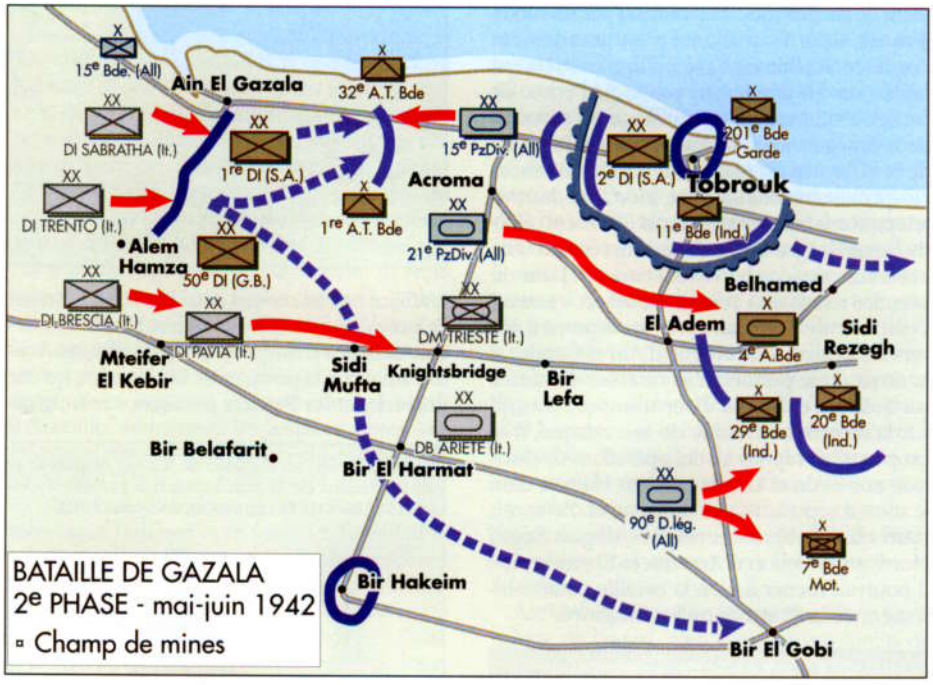


A Bir-Hakeim, les français de Kœnig disposent entre autres, de 24 canons de 75 mm capturés à l'armée de Vichy en 1941 lors de la campagne de Syrie. ***IWM***



re, elle est contrainte de retraiter sur le Trigh Capuzzo. Les deux adversaires comprennent désormais que le sort de la bataille se livrera sur la ligne Knightsbridge-El Adem, à une quinzaine de kilomètres en arrière de la position de Gazala. Dans l'après-midi du 27, les chars Grant de Ritchie, armés d'un canon de 75 mm capable de perforer le blindage des blindés allemands, infligent des pertes prohibitives aux 15e et 21e Panzerdivisionnen, détruisant près d'un tiers de leurs PzKw. Soumis à une très forte pression, le DAK est contraint de se former en hérisson dans une sorte de poche appelée « Chaudron », correspondant au saillant pratiqué par les éléments blindés de l'Axe dans les lignes ennemies. Ritchie pourrait trouver là une occasion exceptionnelle d'écraser la fine fleur des forces de germano-italiennes et Auchinleck, du Caire, ayant pressenti l'importance de l'affaire lui enjoint de lancer immédiatement une contre-offensive. Mais le commandant de la 8e armée tergiverse et se perd en conférences inutiles avec ses grands subordonnés, laissant peut-être passer, faute de caractère et d'allant, l'occasion de vaincre le chef légendaire de la Panzerarmee Afrika.

Au lieu de partir à l'attaque dès le 31 mai, il annonce vouloir attendre le 4 juin. Rommel, quant à lui, commet des fautes. Une fois de plus, il a pris place au milieu des Panzers du DAK, qu'il conduit lui même au combat, en délaissant ainsi son état major d'armée. Comme le général Crüwell, auquel ont été confiés les deux corps chargés de fixer les britanniques dans la partie nord de la ligne de Gazala, a été fait prisonnier le 29 mai, les forces de l'Axe se retrouvent sans



commandement. Les Italiens, ne sachant plus que faire, se tournent alors vers le maréchal Kesselring. Ce n'est que le 1er juin que le commandant de la Panzerarmee Afrika reprend le contrôle d'ensemble de la bataille. Ce jour-là, il repart à l'offensive, devançant Ritchie de quelques jours, et détruit quelque 150 chars ennemis ; cependant, il ne réussit toujours pas à percer vers Acroma et Tamar. Réagissant avec un étonnant sens tactique, il oriente une bonne partie de ses forces vers Bir Hakeim, où la résistance des Français libres gêne ses mouvements, n'en affectant qu'une petite fraction à la défense du « Chaudron ». En dépit des interventions appuyées de la Luftwaffe, il faut près d'une semaine à Rommel pour réduire la position tenue par les

troupes de König qui finissent par évacuer Bir Hakeim dans la nuit du 10 au 11 juin, il lui faudra une semaine de plus pour en venir à bout. Le chef de la Panzerarmee Afrika est ainsi parvenu à faire sauter un important verrou du système de défense britannique, le pivot sud de toute la ligne de Gazala qui va s'effondrer ensuite pan par pan. Ritchie, ignorant les conseils d'Auchinleck, se lance à l'attaque du « Chaudron » de front, en engageant ses blindés en ordre dispersé, au mépris des principes fondamentaux de la guerre des chars. Ce faisant, il tombe sur de puissantes défenses antichars qui déciment ses brigades. L'échec est flagrant et définitif. La victoire est désormais passée dans le camp de Rommel.

Le 12 juin, le chef de la Panzerarmee Afrika, ayant regroupé ses moyens, assène un coup de massue à l'ennemi, en engageant près de 400 chars, qui, le soir même, bordent le Trigh Capuzzo. Le lendemain, les 15e et 21e Panzerdivisionnen liquident les brigades blindées britanniques qui ne disposent plus que d'une trentaine de chars à la fin de la journée. Face à ce terrible désastre, Ritchie n'a d'autre solution que de retirer ses forces qui tiennent encore la ligne de Gazala, au nord, mais, à la demande d'Auchinleck, il n'enjoint pas moins à celles qui sont déployées entre Acroma et El Adem de continuer à tenir pour préserver Tobrouk.

Tobrouk justement ! Pressé par les Italiens, Rommel, soucieux de ne pas renouveler son échec de l'année précédente, fonce vers une forteresse qui n'en a plus que le nom. Les défenses du port, symbole de la résistance britannique, ont été affaiblies par de forts prélèvements de troupes et de matériel. Par ailleurs, Auchinleck, préoccupé par la défense de l'Egypte, ne semble guère vouloir, malgré les injonctions de Winston Churchill, s'accrocher à la ville. Le général Klopper est chargé de conserver la ville, avec 35 000 soldats sud-africains et indiens, contre laquelle la Panzerarmee Afrika et les corps d'armée italiens montent à l'assaut le 20 juin, appuyés par 150 bombardiers, dont de nombreux Stuka, du Fliegerführer Afrika et d'importants moyens en artillerie. Quelques heures plus tard, le 21, à 9 h 40 du matin, Tobrouk, qui a résisté tant de mois en 1941, tombe aux mains des forces de l'Axe. Rommel y capture non seulement six généraux et 30 000 hommes, mais aussi un énorme butin constitué de 300 blindés, 2 000 véhicules, 400 canons, des stocks de carburant gigantesques, des munitions et près 5 000t de vivres, de quoi entretenir 30 000 hommes pendant trois mois. Le 22 juin, Hitler élève le chef de la Panzerarmee Afrika à la dignité de maréchal, distinction que ce dernier commente par des propos acerbes : « *J'aurais préféré de beaucoup qu'on me donne une division de plus* ». Que faire de cette brillante victoire, remportée avec des moyens pour le moins inférieurs à ceux de l'ennemi ?

Un débat stratégique fondamental s'ouvre dès lors dans le camp de l'Axe. Faut-il aller en Egypte ou attendre ? Les Italiens, parmi lesquels le maréchal Cavallero, du Comando Supremo, n'ignorant pas l'état d'épuisement des troupes et préoccupés par les difficultés avec lesquelles les convois de ravitaillement rallient l'Afrique du Nord, demandent déjà à Rommel de s'arrêter sur la ligne Solloum-Halfaya-Sidi Omar, en attendant la conquête de Malte. Le chef de la Panzerarmee Afrika, ayant promis à ses soldats d'atteindre le Nil dans les dix jours à venir, est partisan d'une offensive immédiate, qu'il croit possible grâce aux milliers de mètres-cubes de carburant pris à l'ennemi. Hitler lui donne raison, d'autant qu'il n'a aucune envie, instruit par ce qui s'est passé l'année précédente en Crète, de s'engager dans une opération contre Malte. Le maréchal Kesselring, qui ne manque pas de bon sens et souligne les risques majeurs d'une avance trop lointaine, préconise de s'emparer de Marsa Matrouh, en privant ainsi les Britanniques d'une importante base avancée, et de s'en tenir là.

Qui pourrait prétendre détenir la vérité ? Hitler et Rommel finissent par l'emporter, en convaincant Mussolini d'aller de l'avant, de manière à s'emparer du Moyen-Orient et à donner la main aux forces en train de progresser dans le Caucase. Aussi, le 26 juin, les Germano-Italiens passent-ils la frontière d'Egypte et atteignent-ils Marsa-Matrouh quelques jours plus tard. Dans l'euphorie de la victoire, une belle victoire il est vrai, Hitler, Mussolini et Rommel se laissent prendre à leurs rêves stratégiques, oubliant quelque peu les réalités et les impératifs logistiques de la guerre du désert.

ROMMEL ET AUCHINLECK : DEUX ADVERSAIRES FACE A FACE

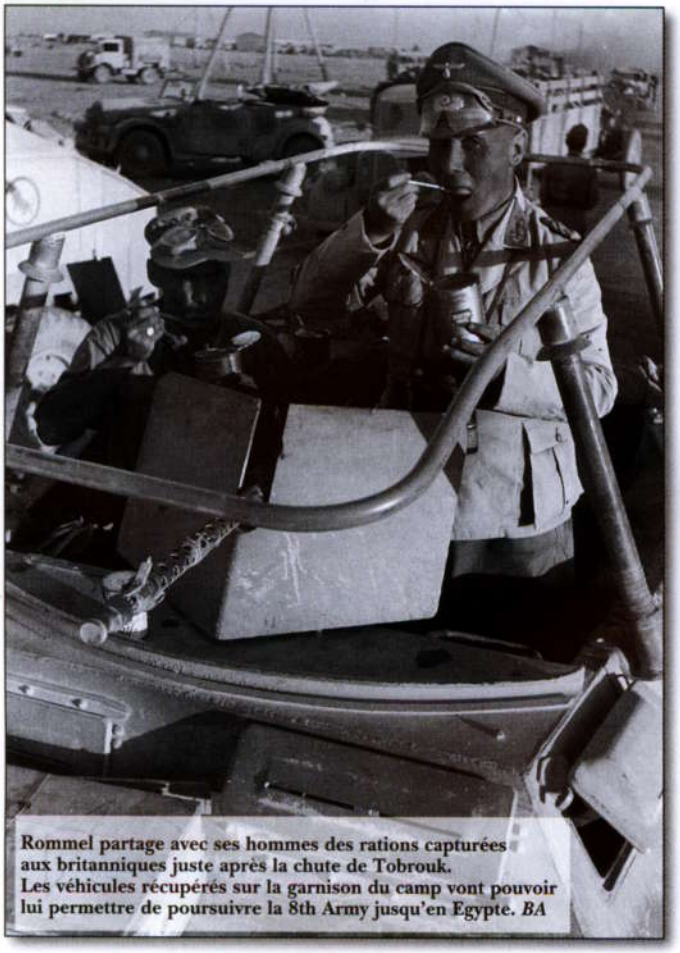
Le « général imbattable ». Tel est le surnom qu'attribue Goebbels, le ministre nazi de la propagande, au maréchal Rommel. Fort d'une carrière fulgurante au sein de l'armée allemande, Erwin Rommel a fait ses premières armes pendant la Première Guerre mondiale comme officier subalterne. Il commande brillamment une division de Panzers pendant la campagne de France, en mai-juin 1940, avant d'être nommé à la tête de l'Afrika Korps, au début de 1941. Même ses ennemis reconnaissent les qualités de ce spécialiste de la guerre des blindés qui fait merveille dans le désert. De lui Winston Churchill dit qu'il est un « adversaire très audacieux et habile, en même temps qu'un grand général ». Alexander, regrettant que ses soldats prennent le chef mythique de l'Afrika Korps pour un « sorcier du champ de bataille », trouve le maréchal allemand très compétent et excellent tacticien, même s'il ne possède pas les vues stratégiques d'un Kesselring, tout en souhaitant qu'on ne lui attribue pas des dons surnaturels. Une des principales qualités de Rommel, qui se révèle parfois un défaut, est sans doute de ne pas supporter d'être cantonné dans son état-major, de vouloir se rendre compte sur le terrain, afin de pouvoir prendre en toute connaissance de cause les décisions qui s'imposent. Au contact et à l'écoute de ses hommes, qui lui vouent une fidélité sans failles, il se montre volontiers démagogue. Aimant piloter lui-même son Storch d'observation pour reconnaître le terrain où ses divisions vont opérer,

Rommel est aussi un pragmatique qui ne s'en tient jamais à des plans préétablis ; il se réserve de les modifier en fonction des réactions de l'ennemi. Intelligent, faisant montre d'une très grande agilité d'esprit, il lui arrive de changer d'avis plusieurs fois pendant une même bataille. Son principal adversaire est le général Auchinleck (Rommel n'a affaire à Montgomery et Alexander qu'à partir d'août 1942). Claude Auchinleck, commandant en chef britannique au Moyen-Orient, est un habitué du Moyen-Orient où il s'est battu, aux côtés d'Allenby, pendant la Première Guerre mondiale. Agé de cinquante-huit ans en 1942, ce militaire audacieux et non conformiste possède du sang-froid et une excellente faculté de jugement. Il n'hésite pas, quand les circonstances le commandent, à se mêler de fort près de la conduite de la 8e armée, ce qu'un Montgomery, s'il avait été sous ses ordres, n'aurait guère toléré. De caractère, Auchinleck n'en manque pas non plus, lui qui fait mine d'ignorer les injonctions de Churchill, attitude qui lui vaudra en partie son limogeage. Clairvoyant, il commet cependant l'erreur de conserver Ritchie dans son commandement en un moment difficile pour les Britanniques, lors de la bataille de Gazala, alors que la nécessité de placer un homme décidé à la tête de la 8e armée s'impose d'urgence. L'un de ses mérites essentiels est d'avoir su vaincre Rommel pour la première fois, à l'occasion de l'opération Crusader en imposant d'heureux choix tactiques et stratégiques à un Cunningham pour le moins pusillanime.

ALAM EL ALFA

Pour les Britanniques, la prise de Tobrouk marque une terrible défaite militaire et psychologique. Jamais la perspective de perdre la position stratégique du canal de Suez n'a été aussi proche. Churchill apprend la chute de la forteresse alors qu'il se trouve aux Etats-Unis, où il confère avec le président Roosevelt. Avouant combien la perte est lourde et douloureuse, le premier ministre britannique prête le flanc aux coups de ses adversaires politiques qui déposent contre lui une motion de censure à la Chambre des Communes. Pour Auchinleck qui a peut-être commis l'erreur de ne pas écarter Ritchie quand il était encore temps, c'en est trop. Dès le 25 juin, il relève de ses fonctions le malheureux commandant de la 8e armée et le remplace lui-même à la tête de cette dernière. Jugeant difficilement tenable la position de Marsa Matrouh par des troupes épuisées physiquement et moralement, il décide de se replier jusqu'à la ligne d'El Alamein, à 200 kilomètres en arrière. El Alamein se trouve à moins de 100 kilomètres d'Alexandrie, où la population civile commence à songer à l'exode. La position à laquelle ce village a donné son nom a été édifiée en 1940 par le général Wavell, entre la mer et la dépression de Quattara réputée infranchissable aux forces motorisées, à une époque où les Italiens se trouvaient à Sidi Barrani. Depuis, elle a été délaissée, en sorte qu'elle présente de graves faiblesses et nécessite d'importants travaux de renforcement. Face à la gravité de la situation, Churchill et le War Cabinet prennent des mesures drastiques. Le premier ministre britannique limoge peu après Auchinleck qui, pendant une bonne partie du mois de juillet, a repoussé les assauts de Rommel et répondu lui-même à son adversaire par de puissantes attaques. Son successeur au commandement du Moyen-Orient est le maréchal Alexander qui, lorsqu'il se présente au Caire, au début du mois d'août, affirme ressentir le sentiment irrationnel selon lequel le cours de la guerre est en train de changer.

Le nouveau commandant en chef, dont le rôle, pourtant considérable, a été quelque peu occulté par un Montgomery toujours prompt à s'attribuer tous les mérites, rencontre Churchill et le chef d'état-major impérial, Alan Brooke, venus en Egypte. Les instructions que ces deniers lui remettent tiennent en quelques mots : « *Votre mission primordiale, capitale, consiste à capturer ou détruire, à la première occasion, l'armée germano-italienne commandée par le maréchal Rommel avec tous ses approvisionnements et établisse-*



Rommel partage avec ses hommes des rations capturées aux britanniques juste après la chute de Tobrouk. Les véhicules récupérés sur la garnison du camp vont pouvoir lui permettre de poursuivre la 8th Army jusqu'en Egypte. *BA*

ments en Egypte et en Libye ». A Alexander, dont le chef d'état-major est le général McCreery, un spécialiste des blindés issu du Royal Armoured Corps, le premier ministre adjoint un nouveau chef de la 8e armée, le général Montgomery. Bernard Montgomery est un bon tacticien et un excellent entraîneur d'hommes. De caractère entier, il est ambitieux et s'applique à disposer d'une vértitable autonomie dans ses commandements. Aussi, de nombreux acrochages vont-ils se produire entre les deux hommes de tempérament bien trempé. Montgomery va supporter fort mal semble-t-il l'immixtion d'Alexander dans les problèmes propres à la 8e armée, qu'il estime devoir être le seul à régler. Pour le nouveau commandant en chef, point n'est question d'abandonner El Alamein ; en arriver à cette extrémité rendrait le delta du Nil indéfendable. C'est à El Alamein qu'il faut se battre. Si, par malheur, la position devenait indéfendable, Alexander n'envisage pas de défendre le delta du Nil. Ce serait certes une catastrophe stratégique et psychologique pour tout le théâtre du Moyen Orient, dont les ports draînent 400 000 tonnes de matériel militaire chaque mois ; il faudrait alors se replier en Palestine et vers le sud de la vallée du Nil. Aussi le commandant en chef exhorte-t-il se troupes à défendre coûte que coûte la ligne d'El Alamein.

Il n'ignore pas pour autant qu'il va devoir auparavant briser la grande attaque en cours de préparation dans le camp germano-iatlien. En accord avec lui, Montgomery a prévu de tenir fermement la ligne qui s'étend de la mer jusqu'à la crête de Rouweisat, bien organisée et défendue par de vastes champs de mines. Bien qu'il dispose de chars en quantité, Montgomery, homme prudent et méthodique, se méfie d'un piège éventuel dans lequel son adversaire pourrait l'entraîner. Aussi commande-t-il à une brigade blindée d'enterrer 94 de ses 164 chars Grant au pied de Rouweisat , occupée par une division d'infanterie au complet. Installées en force à Alam el Halfa, très solidement organisée, d'autre éléments sont par ailleurs en mesure d'exercer une forte menace sur un ennemi qui tenterait de progresser entre Rouweisat et la dépression de Quattara afin de contourner les lignes britanniques. Alam el Halfa devient de ce fait la clé de l'ensemble de la ligne d'El Alamein.

A BOUT DE SOUFFLE

Rommel se débat quant à lui dans d'inextricables difficultés logistiques. Les insuffisances en carburant et en munitions deviennent de plus en plus angoissantes, du fait surtout de l'incapacité des Italiens à accroître le rythme de leurs convois à destination de l'Affique du Nord. Pire encore, à Malte, les Britanniques reprennent le dessus, grâce à la livraison, en août, de plusieurs dizaines d'avions qui ne tardent pas à s'attaquer au trafic de l'Axe en Méditerranée. La situation en munitions et en carburant (8 000 tonnes disponibles au lieu des 30 000 nécessaires dans ce dernier cas) ne s'améliorant guère, Kesselring et Rommel en viennent à envisager une annulation de l'attaque. Le DAK a besoin, il est vrai, de 490 tonnes de carburant par jour, alors qu'il n'en reçoit que 4 870 tonnes pour tout le mois d'août. Pendant les sept premiers mois de 1942, la Panzearmee Afrika a pris en compte 107 000 tonnes, soit 15 000 tonnes mensuelles, la moitié à peine de ses besoins. A ce propos, le général Stumme lance : « *Nous creusons un trou pour en boucher un autre. Il est donc impossible de constituer des approvisionnements qui pourraient nous permettre de surmonter une crise et nous procureraient notre liberté d'action et qui sont par conséquent une condition de vie ou de mort pour l'armée* ». Nécessité faisant loi, le chef de la Panzerarmee Afrika n'en ignore pas moins qu'il doit lancer son offensive vers le Nil avant que les Britanniques ne se soient trop renforcés. Une fois encore, l'opération prévue par le vainqueur de Tobrouk s'identifie à une bataille d'anéantissement, débutant par une rupture au sud du dispositif ennemi et une conversion vers le nord-est de manière à prendre dans une nasse le gros de la 8e armée, établi sur la ligne d'El Alamein.

Cependant, le « renard du désert » est malade, au point que les médecins envisagent sérieusement son rapatriement en Allemagne. Il souhaiterait être remplacé à son poste par le général Guderian, grand spécialiste des blindés, mais celui-ci est en disgrace depuis l'échec de l'avance sur Moscou. Comme le haut commandement germano-italien n'entend en aucune manière reporter l'offensive prévue pour la fin du mois d'août, malgré les conditions difficiles dans lesquelles se débattent les forces de l'Axe, le nom de Kesselring est avancé pour la diriger. Piqué au vif, Rommel décide de rester en Afrique et de conduire la Panzerarmee Afrika au combat. L'attaque part dans la nuit du 30 au 31 août. Tandis que des opérations de diversion se déroulent au nord et au centre, la 90e légère, les divisions Ariete, Trieste et Littorio et les 15e et 21e Panzerdivisionnen se mettent en mouvement vers l'est. Dans l'après-midi du 31, les éléments blindés et motorisés germano-italiens, marchant à présent vers le nord-est, se heurtent à la crête d'Alam el Halfa, comme le général Montgomery l'a prévu. Arrêtés par les défenses britanniques, ils subissent de lourdes pertes, qui seront aggravées la nuit suivante par les raids de la Desert Air Force, et doivent cesser leur mouvement en avant. A ce moment, Rommel espère attirer vers lui les réserves blindées britanniques, leur livrer bataille et les anéantir. Méfiant, le général Montgomery, dont l'attitude lui vaudra bien des reproches par la suite, ne tombe pas dans le piège. Conscient de livrer un combat défensif, il entend réserver ses moyens pour l'attaque en préparation et ne pas les user en vain. Alexander, louant l'attitude du commandant de la 8e armée, écrira plus tard : « *Il était vital pour la stratégie alliée en Méditerranée, de n'accepter aucun risque capable de compromettre le succès de la bataille vraiment décisive encore à livrer* ». Finalement, au terme d'une furieuse mêlée de plusieurs jours où les Allemands et les Italiens gagnent à peine quelques kilomètres en profondeur au prix de 3 000 hommes, 49 chars et 55 canons, Rommel rompt le combat le 6 septembre pour se replier vers ses positions de départ. La bataille d'Alam el Halfa, dernière tentative de la Panzerarmee Afrika d'atteindre le Nil, s'achève sur une défaite sans appel. C'est un incontestable succès des britannique, qui ont perdu 1 750 hommes, 67 chars et 15 canons antichars. Sans doute l'Egypte aurait-elle été envahie et perdue si Montgomery avait échoué. La guerre en Afrique du Nord parvient à un tournant décisif pour les Alliés.

OPERATION LIGHTFOOT

Alam el Halfa ne coûte pas de moyens très importants à la 8e armée, mais il ne lui en fait pas moins perdre deux précieuses semaines pour la préparation d'une offensive dont elle attend beaucoup : l'opération Lightfoot. « *Tous nos espoirs demeurent centrés autour de la bataille que vous et Montgomery allez livrer. Elle peut constituer la clef de l'avenir* », confie Winston Churchill à Alexander. L'attaque vise d'abord à faciliter l'opération Torch, le débarquement prévu par les Alliés en Afrique française du Nord ; elle s'attache également à ouvrir de nouveau la Méditerranée aux navires alliés, à soulager l'île de Malte, et, enfin, à menacer l'Europe par son flanc sud, son « bas ventre mou », une stratégie chère à Winston Churchill.

Lors de la préparation de Lightfoot, Alexander et Montgomery, malgré quelques heurts, se complètent heureusement. Tandis que le premier fournit à la 8e armée les moyens nécessaires – et ces moyens sont considérables –, le second s'y entend bien pour les mettre en œuvre. Les deux nouveaux venus s'appliquent à réorganiser en profondeur une 8e armée qui en vient à douter d'elle-même et de ses chefs et cultive un évident syndrôme d'infériorité à l'égard de Rommel. Souhaitant lui redonner confiance en elle-même, ils reconstituent ses divisions qui ont été scindées en groupes de combat sans grande cohésion et dont l'efficacité s'est révélée pour le moins douteuse. Il lui donnent aus-

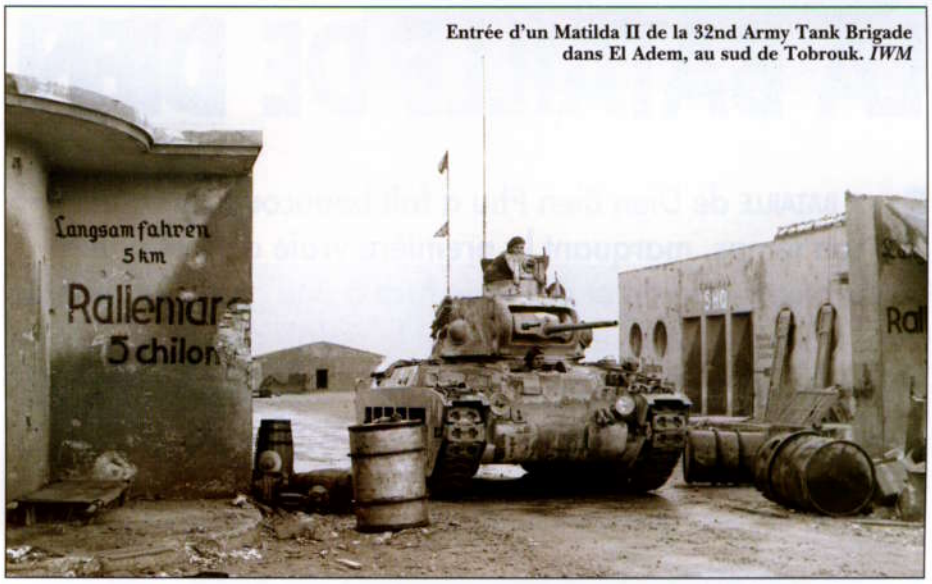
si un matériel de qualité, capable de damer le pion aux Panzers, en l'occurrence les quelque 300 chars américains Sherman, sans parler de 150 canons automoteurs, que Winston Churchill a obtenus de Roosevelt au moment de la défaite de Gazala et de Tobrouk. Montgomery constitue également d'importantes réserves, tout en augmentant les dotations en artillerie et en munitions et en soumettant ses hommes, parmi lesquels figurent beaucoup de jeunes recrues, à un entraînement intensif. Maintenant deux corps en ligne, les 13e (général Horrocks) et 30e (général Leese), le chef de la 8e armée confie au Xe corps (général Lumsden) la lourde tâche de poursuivre l'ennemi dès que la percée aura été réalisée. Il dispose de quatre divisions blindées, dont trois équipées de Sherman, des chars qui font pour la première fois leur apparition dans la guerre du désert, et une de Stuart. El Alamein s'identifie à un engagement comparable à une bataille de la Première Guerre mondiale. Dans un premier temps, Montgomery envisage d'avancer simultanément contre les deux ailes du front ennemi. Puis il se rabat sur une autre solution : effectuer une opération de diversion en un point du front, tout en lançant l'assaut principal sur un autre. Pensant qu'une action d'enveloppement par le sud, en un endroit où les défenses ennemies manquent de solidité, aurait un effet moindre, il finit par décider d'attaquer au nord, où les Allemands et les Italiens sont bien retranchés mais où aussi un succès pourrait se révéler décisif : « *Faire sauter les gonds, écrit Alexander, disloquerait le front tout entier et ouvrirait largement la porte* ».

La brèche dans les lignes de Rommel, il entend la réaliser grâce à d'énormes moyens en artillerie. Ce sont en effet près de 1 200 pièces de tous calibres, la plus grande concentration de la sorte depuis 1918, qui vont laminer les positions germano-italiennes en prélude à l'avance de l'infanterie et des blindés. Le déclenchement de la bataille repose sur les phases de la lune dont la clarté permettra de nettoyer les champs de mines dans les meilleures conditions possibles. Comme la pleine lune doit survenir le 24 octobre, Alexander et Montgomery, prenant leur temps malgré l'impatience grandissante de Churchill, décident d'aller de l'avant dans la nuit du 23 octobre.

Montgomery joue et gagne à El Alamein

Au moment de son départ pour l'Europe où sa santé exige qu'il soit hospitalisé, Rommel, ayant passé son commandement au général Stumme le 22 septembre, recommande de déployer les unités blindées au plus près de la ligne du front, par petits paquets, en soutien direct de l'infanterie. Si le commandant de la Panzerarmee Afrika rompt avec la doctrine qu'il a de tout temps pratiquée dans sa façon de mener la guerre des chars, c'est essentiellement parce qu'il redoute les attaques aériennes britanniques qui ont coûté de lourdes pertes aux formations de Panzers en train de manœuvrer dans les batailles précédentes. Cette décision sera l'une des causes majeures de la défaite de l'armée germano-italienne à El Alamein qui compte, à la veille de l'assaut, quelque 104 000 hommes et 496 chars contre 195 000 hommes et 1 029 chars aux Britanniques.

L'offensive britannique commence le 23 octobre. Pendant quinze minutes, le front s'embrase et un déluge de feu s'abat sur les positions allemandes et italiennes ; puis le tir reprend et



Entrée d'un Matilda II de la 32nd Army Tank Brigade dans El Adem, au sud de Tobrouk. *IWM*

les fantassins des XIIIe et XXXe corps suivis par les chars montent à l'attaque. Les forces de l'Axe sont d'autant plus surprises qu'elles semblent s'être attendues à une offensive visant le centre de leur dispositif. Cependant, dans la plupart de ses secteurs d'attaque, le XXXe corps se heurte à une résistance vigoureuse, parfois acharnée, des troupes germano-italiennes disposées en profondeur, à l'abri de vastes champs de mines. L'aile gauche du Xe corps subit même un sévère retour offensif de la 15e Panzerdivision dans le secteur de la crête de Miteyriya, où la bataille fait rage. Le XIIIe corps quant à lui s'empêtre dans les positions ennemies sans pouvoir progresser beaucoup, mais son action n'en fixe pas moins sur place la 21e Panzerdivision et la division blindée Ariete.

Pourtant, au fil des heures et des jours, la désorganisation gagne le camp de l'Axe. La disparition le 24, à la suite d'une crise cardiaque, du général Stumme sème le désarroi. La bataille se poursuit sous la responsabilité du général von Thoma qui assure à la fois le commandement du DAK et de la Panzerarmee Afrika. Pendant ce temps, le XXXe corps continue de marteler le front adverse où il parvient finalement à établir un saillant de 10 kilomètres de large dans la journée du 25, alors même que Rommel rentre d'Allemagne en catastrophe pour reprendre la tête de son armée. Comme les chars et les fantassins n'ont pas réussi à entamer la crête de Miteyriya, la décision est prise de tenter la percée un peu plus au nord, en direction de Sidi abd el Rahman, sur la via Balbia. Dès le 26, réagissant avec célérité, Rommel lance une très forte contre-attaque par le nord-ouest contre le saillant britannique, avec des forces blindées. Cette initiative qui aurait pu faire basculer la bataille échoue face aux attaques de la Royal Air Force et aux barrages de l'artillerie britannique. Désormais, bien que son offensive ait été quelque peu retardée par le retour offensif ennemi, Montgomery peut préparer son coup de boutoir final.

Le 29, après plusieurs jours d'une sanglante bataille d'usure, où la 8e armée a perdu 1 000 hommes par vingt-quatre heures, une conférence réunit les principaux responsables britanniques au quartier général de Montgomery, dont McCreery, de Guinguand, chef d'état-major de la 8e armée, et Leese. Renforcé avec tous les moyens disponibles, le XXXe corps s'apprête à lancer l'opération Supercharge ; cependant, l'axe d'effort principal n'est plus dirigé vers Sidi abd el Rahman, mais en direction du plateau de Tell el Aqqaqir, plus au sud. Supercharge, lancée dans la nuit du 2 novembre, consomme la rupture du front germano-italien en quarante-huit heures de violents combats marqués par une sévère contre-attaque de la 21e Panzerdivision sur le flanc nord du saillant britannique. Dans la nuit du 3 au 4, le XXXe corps, ayant brisé le rideau défensif de Rommel à Tell el Aqqaqir, permet au Xe corps blindé de déboucher en terrain libre. Dès le 2 novembre, Rommel, redoutant le pire, a expédié à l'Ober-Kommando der Wehrmacht un télégramme angoissé : « *L'armée est à bout de forces après dix jours de très durs combats contre un ennemi qui lui est très supérieur* ». Hitler répond à cette supplique en donnant l'ordre de tenir sur place, au mépris de la réalité de la bataille, faisant ainsi courir le risque à la Panzerarmee Afrika d'être encerclée et anéantie. Après s'être dans un premier temps incliné, Rommel finit par passer outre et ordonne la retraite vers l'ouest, le 4, en milieu d'après-midi. Alexander l'avoue avec franchise : « *El Alamein est une victoire décisive mais non totale.* » Montgomery ajoute, caractérisant bien la guerre du désert : « *Le risque à El Alamein était que l'ennemi ne résistât pas sur place. Mais il combattit jusqu'au bout ; il subit une défaite décisive. Le reste était relativement facile.* » La 8e armée, victorieuse de Rommel, n'est certes pas au bout de ses peines. Il faudra encore six mois de durs combats et de sacrifices pour venir à bout du DAK et des Italiens, jusqu'à l'entrée triomphale à Tunis, en mai 1943. El Alamein n'en reste pas moins le premier grand succès allié de la Seconde Guerre mondiale, en même temps qu'un tournant dans le conflit. Avant même Stalingrad, cette bataille révèle que l'Allemagne nazie n'est en aucune manière invincible, voire que ses armées, aussi bien commandées et entraînées soient-elles, peuvent être vaincues. Elle brise également le mythe de l'invincibilité de Rommel et du Deutsche Afrika Korps. Déclenchée quelques semaines à peine avant le débarquement anglo-américain en Afrique du Nord, elle en favorise sans doute le déroulement.

Le chef de la Panzerarmee Afrika sait désormais que tout rétablissement à El Agheila, comme il l'a fait en 1941, est illusoire. Première campagne remportée par les Alliés, la campagne d'Afrique du Nord leur permettra de disposer d'un tremplin grâce auquel ils pourront prendre pied dès juillet 1943 sur le continent européen et ouvrir le premier de ces seconds fronts que Staline réclame à cor et à cris depuis l'invasion de l'Union soviétique. ❐

LA BATAILLE DE DIEN BIEN PHU

LA BATAILLE de Dien Bien Phu a fait beaucoup de bruit en son temps, marquant la première vraie défaite d'une armée moderne et aguerrie face à une guérilla fanatisée par le communisme, et entraînant le retrait de la France d'Extrême-Orient. Même s'il faut relativiser toutes ces assertions et les replacer dans la réalité de l'époque, il n'en reste pas moins que cette bataille est fascinante par sa férocité, la bravoure des combattants et la somme d'enjeux concentrés dans le succès ou l'échec des combats.

Luc OLIVIER

L'automne 1953 marque le départ de Salan du poste de Général en chef des troupes françaises en Indochine, il est remplacé par Navarre. Ce commandant ne connaît pas du tout l'Indochine, et a reçu comme mission, d'activer le déroulement d'un conflit qui se traîne en longueur. Rappelons que les premiers combats entre les forces Viet Minh (VM) et le corps expéditionnaire Français ont eu lieu à l'automne 1945. Après de longues réflexions, il défini une nouvelle stratégie qui est approuvée par le gouvernement. A cause d'une saison des pluies (la mousson) qui s'étend au cours du printemps et de l'été et qui interdit toute opération militaire, l'année militaire est classiquement composée d'une offensive automne-hiver, soigneusement préparée par les deux camps durant l'été.

Côté Viet Minh, les forces sont nombreuses, de mieux en mieux armées et entraînées par la Chine de Mao. Les vétérans des divisions régulières forment le fer de lance de l'armée. Il est temps de foncer sur Hanoï et le Delta où sont concentrées population et vivres.

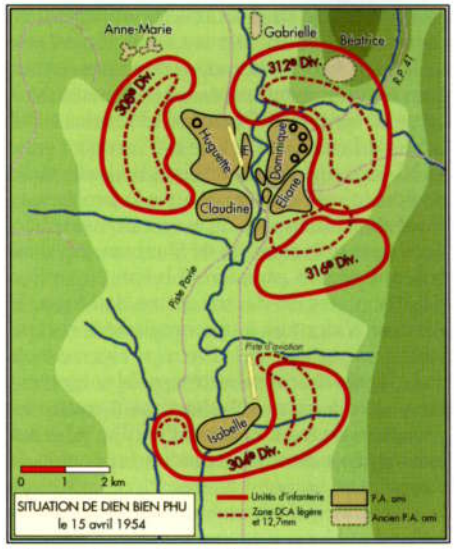
Côté français, une offensive sur le Delta a été repoussée avec peine l'année précédente et le risque est grand que les forces plus nombreuses et aguerries du VM l'emportent. Il s'agira donc de faire diversion dans un autre secteur du Tonkin, en espérant briser l'armée ennemie par la puissance de feu des armes modernes et des combattants de choc. L'an dernier, la base aéroterrestre de Na San a parfaitement remplie ce rôle ; il devrait être possible de faire pareil à Dien Bien Phu dans la vallée de Muong Than. C'est en effet une riche région, peuplée de gens favorables à la France, et proche de la frontière du Laos ; ce qui permettrait également de couvrir cette zone sensible. Cette stratégie, rapidement évoquée et simplifiée peut sembler cohérente, mais la réalité du terrain, le faible nombre de troupes et la volonté de l'ennemi joueront en sa défaveur. Nous n'entrerons pas dans une polémique sur la validité de cette stratégie, les différents acteurs de l'époque ayant déjà émis leur opinion. C'est donc dans ce cadre que débute l'opération Castor, le 20 novembre 1953.

LES TROIS PHASES DE LA BATAILLE

La bataille de Dien Bien Phu a duré dans son intégralité 170 jours : du 20 novembre 1953 jusqu'au 7 mai 1954. Le siège a été précédé de deux plans préparatoires. L'opération Castor du 20 au 22 novembre qui consiste à installer une base aéroterrestre dans la vallée de DBP. Elle est réalisée par le parachutage de six bataillons et l'occupation effective du terrain, après de brefs mais féroces combats. Les opérations Pollux et Léda qui consistent à évacuer la base de Laï Chau et les postes alentours pour regrouper toutes les forces, principalement des supplétifs Thaïs, dans la base de DBP. Elles sont réalisées entre le 23 novembre et le 15 décembre, et se heurtent à de fortes oppositions, entraînant de lourdes pertes. Elles seront suivies de l'apport de bataillons réguliers et de l'organisation défensive du terrain en Centres de résistances (CR) du début janvier jusqu'à la mi-mars. Et enfin le siège et la réduction de la base par le Viet Minh qui s'est déroulée entre le 13 mars et le 7 mai. Nous parlerons principalement du siège, car c'est la phase la plus importante et celle qui a vraiment décidée de la bataille. Cependant les opérations préalables sont intéressantes à replacer dans le contexte global de la bataille, car elles expliquent le positionnement des troupes et leur état physique lorsque débute le siège.

L'IMPLANTATION FRANÇAISE

La vallée de la Muong Thanh s'étend sur une quinzaine de kilomètres de long et quatre à cinq de large, avec la rivière Nam Youm qui creuse son lit au milieu. Le gros village de Muong Thanh, également appelé Dien Bien Phu, marque la capitale régionale et la plus forte concentration de Thaïs noirs, principale ethnie présente dans la vallée. De nombreux hameaux entourés de rizières, parsèment la cuvette qui est le grenier à riz de la région. Le relief est assez plat avec les montagnes qui ceinturent la vallée abruptement et quelques petits mamelons plantés dans les rizières. Une piste part de Muong Thanh vers Hanoï à trois jours de là, c'est la Route Provinciale 41, une autre piste part du village en direction de Laï Chau situé à une journée, c'est la piste Pavie, du nom de l'administrateur français qui a tissé les premiers accords dans la région. Un terrain d'aviation s'étend au nord du village, de l'autre côté de la rivière. Durant l'opération Castor, les troupes françaises occupent rapidement le village, qui devient le Poste de Commandement, la base d'artillerie et regroupe les stocks de l'intendance. Une petite colline en longueur longe la



piste Pavie quelques kilomètres au nord, elle est occupée sous le nom de Gabrielle, un ensemble de trois collines vers le nord-est sur la RP41 également à quelques kilomètres autour du village de Him Lam, formera le centre de résistance Béatrice. Deux collines, et deux bouts de rizière au nord de la piste composeront les Anne-Maries, autour du village de Ban Kheo. Enfin, six kilomètres au sud, au milieu des rizières et à côté d'une petite piste d'atterrissage, sera installée Isabelle comme soutien du PC sur le village de Ban Hong Cum. Le PC lui même, est protégé par un ensemble de petits mamelons et la plus haute colline à l'est de la rivière, ce sont les CR Dominique et Éliane. Enfin, à l'ouest, perdus dans les rizières, les CR Épervier, Huguette et Claudine protègent la piste et les accès occidentaux. Les points d'appuis seront creusés au fur et à mesure de l'arrivée des troupes entre novembre et février, puis durant la bataille, lors des besoins : trois nouveaux Elianes, Opéra, les Lilies. A part les CR extérieurs, le Camp Retranché Central est très resserré, et tient sur un carré de deux kilomètres sur deux.

L'ATTAQUE INITIALE VM

L'attaque VM débute le 13 mars vers 18h00 par une préparation d'artillerie massive, suivie de l'assaut de deux bataillons VM de la 312e division sur le CR Béatrice. Malgré la résistance désespérée des légionnaires du 3e bataillon de la 13e DBLE, l'ensemble du CR tombe dans la nuit. L'ensemble du camp est choqué par la chute de ces collines réputées imprenables, d'autant plus que l'artillerie française était censée détruire facilement les canons ennemis. La nuit suivante c'est le tour de Gabrielle, dit le torpilleur : une seule colline, défendue par quatre compagnies de tirailleurs algériens, bien retranchés et armés. Attaquée par quatre bataillons ennemis de la 308, la position tombe en début de matinée malgré une hâtive contre-attaque des paras et des chars français. La désertion du Bataillon Thaï 3 la nuit suivante, laisse les collines d'Anne-Marie 1 et 2 au mains de l'ennemi et continue de miner le moral français, qui sera à peine rétabli par l'envoi de deux bataillons paras dont celui de Bigeard (5e BPVN le 14 et

Suite page 47

6e BPC le 16). En trois jours, 10 points d'appuis ont étés perdus et la piste d'atterrissage, battue par les canons ennemis, n'est plus sûre.

La réaction française

Les deux points d'appuis sud du CR Anne-Marie sont englobés dans les Huguettes et, Bigeard, nommé rapidement responsable des contre-attaques ne veut pas rester sans réaction. Il monte une opération pour museler la DCA trop proche à l'ouest du terrain d'aviation. Le 28 mars, deux bataillons partent à l'assaut de Ban Kheo et des tranchées abritant les canons antiaériens. L'opération est un succès avec la destruction de la quasi totalité des pièces de DCA et d'un bataillon ennemi, malheureusement les pertes ont été lourdes et seront irremplaçables. Cette opération montre tout le problème de la position française : pour moins subir la pression ennemie, il faut réagir, mais toute réaction entraîne de lourdes pertes en troupes aguerries, impossibles à combler à court terme ; alors que le VM peut se permettre de plus lourdes pertes, plus facilement comblées grâce aux effectifs disponibles en base arrière. Malgré la réussite de cette contre-attaque, il n'a pas été question de reprendre les collines d'Anne-Marie, ni de s'installer sur Ban Kheo. De plus, même si les VM vont devenir plus prudents, la piste d'atterrissage continuera à être menacée.

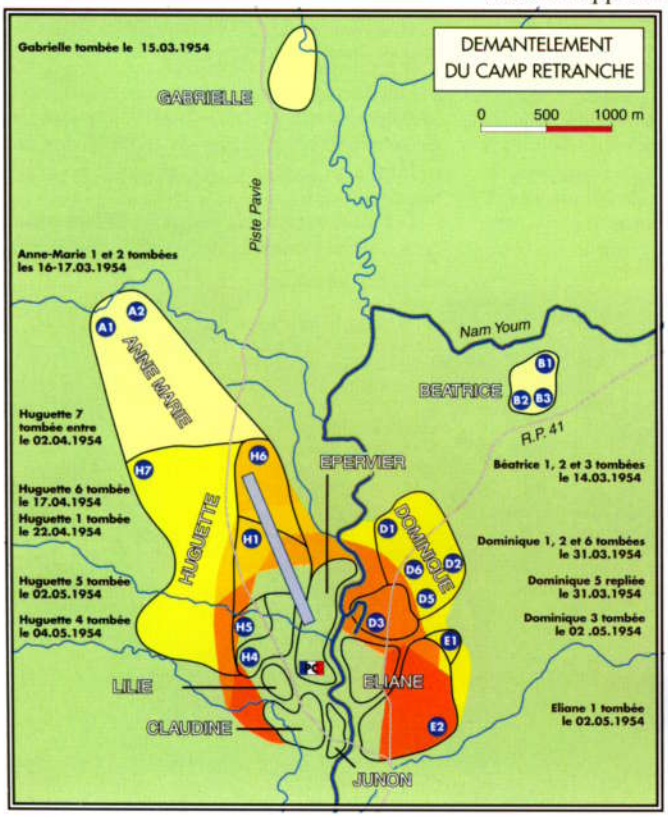
La bataille des cinq collines

La prise des CR au nord du camp français a coûté cher à Giap en hommes et en munitions. Il lui faut donc, soit espérer un succès rapide en continuant ses attaques, soit reconstituer ses forces et investir complètement la place française. Dans ses mémoires, il indique que malgré la pression de son état-major et sous les avis de ses conseillers chinois, il aurait choisit le siège, plutôt qu'un assaut massif immédiat qui lui semblait hasardeux. Les deux semaines suivantes sont donc consacrées au renforcement en vivres et munitions et en creusement de tranchées, toujours plus nombreuses et mieux renforcées. Tous les points d'appuis en première ligne sont serrés de près par les tranchées d'où peuvent facilement sortir les troupes d'assaut VM. Les actions de rebouchage françaises auront peu de succès et seront en revanche assez meurtrières. Notamment la fameuse « ouverture de route » quotidienne entre Isabelle et le Centre du camp qui sera abandonnée à la fin du mois.

Le 30 mars, se déclenche la deuxième phase de l'attaque VM. Les cinq collines de l'est : Dominique 1 (D1) , Dominique 2 (D2), Éliane 2 (E2), Éliane 1 (E1) et Éliane 4 (E4) sont massivement bombardées et attaquées par les unités des 308 et 316. En quelques heures, E1, D1 et D2 – le plus haut sommet du camp – tombent, E4 en deuxième ligne n'est pas directement menacée, et E2 – A1 pour le VM – résiste grâce à une poignée de légionnaires paras du 1er BEP. Une attaque sur les Huguettes est également lancée (voir plus bas). Au matin du 31 mars, deux bataillons français (6e BPC et 8e Choc) contre-attaquent sur D2 et E1, ils réoccupent le terrain mais doivent se replier faute de renforts. Les cinq nuits suivantes, les VM renouvellent leurs attaques sur E2 qui tient malgré tout, grâce à l'ardeur de ses défenseurs et à l'injection de renforts à travers E4. Finalement le 10 avril, une superbe contre-attaque orchestrée par Bigeard reprendra E1. La bataille des cinq collines aura coûté très cher aux deux camps, en montrant à la fois les limites d'un assaut frontal au mépris des pertes et la faiblesse en moyens des troupes de choc françaises malgré toute leur valeur. Seule E2 a pu être défendue et certainement au détriment des autres points menacés.

Combats pour les Huguette

En même temps que les 308 et 316 attaquaient l'est de la position française, une partie de la 316 et la 312 attaquaient à l'ouest les anciennes positions sud d'Anne-Marie. Après de puissants travaux d'approche et de vigoureux bombardements, l'assaut est donné dans la nuit du 30 mars sur Huguette 7 (H7), qui défendue par une malheureuse compagnie de paras vietnamiens, résiste jusqu'au 1er avril. C'est ensuite le tour d'Huguette 6 (H6) qui est conquise puis reprise au cours de deux terribles nuits. Ce point d'appui est mieux défendu et soutenu, car il commande le nord de la piste d'aviation. Le terrain n'est plus utilisé comme point d'atterrissage mais il sert pour le parachutage nécessaire des vivres, munitions et renforts. C'est ainsi que durant l'assaut, le 2/1er RCP a été parachuté par compagnies en plusieurs nuits, et utilisé au fur et à mesure pour les contre-attaques.



Le mois d'avril

Le 5 avril, Giap renonce aux attaques frontales : trois collines à l'est et un PA à l'ouest ont été conquis, mais les pertes ont étés lourdes et les troupes, qui commencent à se mutiner, ont besoin de repos. Côté français, malgré le sentiment d'avoir gagné la bataille des cinq collines, le bilan n'est pas brillant. Les troupes de choc paras et légion ont subies une lourde attrition, les stocks de munitions ont beaucoup diminués et enfin l'ennemi s'est solidement installé sur deux collines à l'est d'où il observe et bombarde le camp en tir direct. A l'ouest la perte des Anne-Marie, de H7 et l'enveloppement de H6 ont réduit énormément la surface de largage des approvisionnements. Même si le VM renonce provisoirement à l'assaut, il continue à creuser pour encercler de plus prêt le camp et surtout maintient une pression d'artillerie qui fatigue et décime la défense. Les troupes sont épuisées, sans grand stocks et de plus trempées car la saison des pluies a commencée.

Entre le 5 avril et le 1er mai, H6 et H1 vont tomber, étouffés par les tranchées ennemies qui empêchent tout ravitaillement et toute relève. H6 est évacué dans la nuit du 17 et H1 tombe le 22. Le 2e BEP, largué peu avant, est envoyé pour reprendre la position, mal coordonné il se fait à moitié détruire pour peu de résultat. Opéra coincé entre la piste et la rivière est évacué le 24 avril, sa garnison va renforcer celle d'Épervier, un peu plus au sud.

Sur Isabelle, seule la petite extension de I5, de l'autre côté de la rivière, tenue par trois compagnies de supplétifs Thaïs est sérieusement attaquée par un régiment de la 304. Des combats violents, mais sporadiques, auront lieu au cours du mois, il seront toujours repoussés parfois avec l'aide de la légion (III/3e REI).

L'assaut final

Dans la nuit du 1er au 2 mai commence la dernière offensive VM qui se terminera par la chute du camp retranché. Après une terrible préparation d'artillerie, E1 et E2 sont attaquées. E1 est définitivement perdue avant l'aube, mais E2 résiste et tiendra jusqu'au dernier jour, le point d'appui sera réduit par l'explosion d'une sape et le manque de munitions. Du côté ouest H5 est perdue. Les deux nuits suivantes H4 et D3 sont également attaquées et tombent à leur tour. Les défenseurs sont peu nombreux, épuisés et les munitions commencent à manquer. C'est le moment que choisi l'État-major pour larguer le 1er BPC – dernier renfort –, mais seules deux compagnies arriveront avant la fin. Enfin le 7 mai, E4 tombe à son tour et les premiers Bo Doï passent le pont Bailey dans la matinée. Vers 17h30 la garnison cesse le feu.

Les camps de prisonniers

Dien Bien Phu marque la chute d'une garnison de 16 000 combattants, à la fois une très faible partie des troupes stationnées en Indochine, mais en même temps la quasi intégralité des troupes d'élite présentes. Sur les 16 000 hommes, environ 10 000 seront capturés par un VM étonné de compter autant de survivants. Ce sont principalement des troupes des services (intendance, transmissions, etc..) qui ont permis aux soldats de première ligne de combattre le mieux possible et des « rats de la Nam Youm », déserteurs se sentant peu impliqués dans une guerre « coloniale ». Sur ces 10 000, moins de 3 000 seront restitués aux français trois mois plus tard, témoins de la « clémence de l'Oncle Ho »... ❐

PAVILLON NOIR !

A l'abordage !

LES DEUX NAVIRES sont bord à bord, déjà les grappins sont lancés les hommes de Calico Jack Rackham se ruent à l'abordage dans le fracas de la mitraille, la sciure boit avec peine le sang qui recouvre le pont. Sur la grand vergue, Eroll Flynn et Basile Rathbone s'apprêtent à en découdre...

Laurent DUCLOS

Dans le numéro 32 de VaeVictis, nous vous avions proposé une règle simple d'escarmouche ayant pour cadre l'univers de la piraterie à la grande époque de la marine à voile. Nous récidivons aujourd'hui en vous offrant quelques règles supplémentaires détaillant les actions d'abordage. Alors haut les cœurs !

8 - ABORDAGES

Pour préserver la jouabilité, nous considérons que les bateaux sont déjà bord à bord au moment où débute l'action, les assaillants vont pouvoir s'élancer dès que la mitraille se sera tue. Le navire assaillant est désigné par le scénario, le joueur qui en est le propriétaire joue en premier.

8.1 - Tirs à mitraille avant abordage

Pour simplifier, il est établit que chaque vaisseau est équipé de la même manière pour ce qui est des armes de bord.

Les tirs de mitraille ont lieu simultanément et se résolvent comme suit : chaque joueur lance **1d6** et ajoute le **Hf** de son chef. le résultat donne le nombre de touches dans le camp adverse. Ces touches sont résolues comme un tir normal avec **un facteur d'arme de 5**, les figurines étant considérées comme en abri léger (plats-bords et murailles servant de protection).

8.2 - Mousqueterie

Chaque joueur peut décider d'assigner à une ou plusieurs de ses figurines équipées de fusils la tâche de grimper aux haubans et d'essayer de tirer sur les personnages adverses. Cette action est considérée comme un coup d'éclat et fait donc l'objet d'un test : le joueur, au moment de faire tirer ses figurines lance **2d6** et doit faire moins que **6 + agilité** de la figurine. En cas de réussite, le tir peut avoir lieu et ne tiens pas compte de la règle de tirs sur les personnages indépendants (*ie* le choix de la cible est libre). En cas d'échec, le tireur glisse de sa vergue et tombe sur le pont ou à la mer, peut importe puisque la figurine est considérée comme perdue.

8.3 - Evénements aléatoires

Une fois la mitaille et la mousqueterie résolues, et avant le premier tour de jeu, l'un des deux joueurs lance **1d6** sur la table des événements aléatoires et en applique les résultats :

1- 2 : le capitaine du navire assaillant sabord de son propre bateau pour motiver ses troupes.

Jusqu'à la fin de la partie, les assaillants bénéficient d'un bonus de **+ 1** à tous leurs tests de moral.

3 : *surprise !* Les défenseurs deviennent les attaquants et passent à l'abordage avant que les assaillants ne puissent réagir. Le défenseur joue en premier.

4 : chaque joueur fait un test en lançant **2d6 + agilité** de son chef. Le vainqueur à droit à **un deuxième tir de mitraille**, effets immédiat.

5 - 6 : *coup de vent !* Un coup de vent écarte les deux bateaux au moment où les hommes se lancent à l'abordage. Chaque figurine qui tente de passer sur le navire adverse doit réussir une **action d'éclat avec un malus de - 1** ou tomber à l'eau (et périr écrasée entre les deux coques...).

8.4 - A l'abordage !

Toutes les figurines qui le souhaitent peuvent se lancer sur le pont ennemi en sautant ou en s'aidant de grappins. Les figurines appartenant au même groupe de combat doivent passer à l'abordage en même temps. Il est interdit de faire passer une partie d'un groupe sur le pont adverse et de laisser l'autre partie sur son navire d'origine. Le passage est résolu au moyen d'un test d'agilité comme pour un coup d'éclat et est considéré comme une action longue. Les figurines qui échouent au test parviennent sur le pont adverse mais sont sonnées jusqu'à la fin du tour.

9 - Sur le pont

9.1 - Mouvements sur les bateaux

Pour tenir compte de l'encombrement qui règne sur le pont d'un bateau en plein abordage, les distances de mouvement sont divisées par 2. Cependant, une figurine qui rampe se déplace toujours de 3 cm.

9.2 - Grimper aux haubans, changer de niveau

Les figurines qui le souhaitent, peuvent grimper aux haubans au prix d'une action longue. Combattre sur les vergues ou sur les plates-formes des mâts suppose quelques risques : une figurine sonnée alors qu'elle combat en hauteur doit passer un test d'agilité (comme pour une action d'éclat). En cas de succès, la figurine conserve son équilibre. En cas d'échec, elle chute... (et meurt). Les figurines dans les haubans ne sont pas considérés comme isolées. Les changements de niveau (passage d'un pont à l'autre) se font comme des mouvements classiques.

Une figurine peut se balancer d'un mât à un autre ou vers le pont au moyen d'une corde en réussissant une action d'éclat. En cas d'échec, la figurine est retirée du jeu (n'est pas Eroll Flynn qui veut !).

A gauche en bas et ci-dessus :
A l'abordage et pas de quartier ! Le pirate et sa proie sont bord à bord et s'apprêtent à en découdre. A peine la fumée de la cannonade retombée, les hommes se ruent au contact dans le bruit et la fureur.

En bas :
Repus et enrichis par une bonne prise, les flibustiers profitent du repos du guerrier, en attendant qu'une nouvelle occasion se profile à l'horizon.

Figurines Wargames Foundry peintes par Gary Chalk. Décors et bateaux réalisés en scratch par Gary Chalk.

10 - Nouvelles armes

● **le tromblon** : il s'agit d'une arme à feu au canon évasé et chargée jusqu'à la gueule de clous rouillés et autres débris tranchants ainsi que d'une bonne dose de poudre. Toutefois, l'engin est dangereux aussi bien pour les cibles que pour le tireur.

Tirer avec un tromblon nécessite de faire un tir ajusté (une action longue). Cependant, **le bonus de + 1 n'est pas appliqué** puisque le tir est automatiquement réussi.

Toutes les figurines (amies ou ennemies) comprises dans un angle de 45° devant le tireur et à une distance maximum de 15 cm subissent une touche avec un **facteur 4**. Le tromblon ne tient pas compte des couverts (il faut toutefois que les cibles soient visibles du tireur) et nécessite **deux tours** pour être rechargé. Cependant, le tireur doit lancer **1d6** avant de tirer. **Sur un 6**, le tromblon explose et tue son utilisateur. A la deuxième utilisation (et pour les utilisations suivantes), le tromblon explose sur **5 ou 6**.

● **la grenade** : seul un personnage indépendant peut être équipée d'une (et d'une seule) grenade. Une grenade peut-être lancée dans les 180° avant de la figurine et à **5 cm + 1d6 cm** qui représentent la distance parcourue par la grenade une fois qu'elle a touché le sol. Le joueur qui lance la grenade décide de la direction du rebond (qui doit forcément s'éloigner du lanceur) mais la grenade doit impérativement parcourir toute la distance de lancé avant de pouvoir exploser (*ex : une figurine lance une grenade à 3 cm et fait 4 au dé, la grenade explosera donc à 7 cm du lanceur*). Une grenade explose dans un rayon de 2,5 cm et inflige **une touche de facteur 4** à **toutes** les figurines situées dans son aire d'effet. Lancer une grenade est considéré comme une action courte. ❐

***Errata** : dans le n° 32, nous avions omis de préciser que les figurines d'un même groupe devaient se trouver dans un rayon de 5 cm de leur chef faute de quoi elles étaient considérées comme isolées.*

« QUE LE GRAND CRIC ME CROQUE ! »

UN SCÉNARIO POUR PAVILLON NOIR !

« Nous sommes en 1698. La Licorne, un fier vaisseau de troisième rang de la flotte de Louis XIV a quitté l'île St Domingue dans les Antilles, et fait voile pour l'Europe avec à son bord une cargaison de... de... enfin, il y avait surtout du Rhum... » (Le capitaine Haddock dans « *Le secret de la Licorne* » éd. Casterman 1947, p.14).

Et le rhum suscite bien des convoitises. Pour accompagner les règles d'abordage, VaeVictis vous propose de revivre le combat qui opposa le vaisseau La Licorne commandé par le Chevalier François de Hadoque aux féroces pirates du non moins sanguinaire Rackham le Rouge.

Ordre de jeu : les pirates sont les assaillants et jouent en premier

Placement : les deux bateaux sont au contact, les joueurs sont libres de placer leurs figurines comme ils l'entendent. Le chevalier de Hadoque doit être placé sur le pont de la Licorne et ne peut se rendre vers la Sainte-Barbe qu'à partir du tour 7.

Conditions de victoire : Les pirates doivent s'emparer de la Licorne de l'une des deux manières suivantes : éliminer 60% (arrondi au supérieur) de l'équipage (compté en nombre de tués, sonnés et blessés à la fin du tour) ou tuer le Chevalier de Hadoque avant la fin du tour 10.

Pour gagner, l'équipage de la Licorne doit mettre hors de combat 75% (arrondi au supérieur) des hommes de Rackham le Rouge (les pirates n'ont rien à perdre et la mort de leur chef ne suffira pas pour les faire reculer), les pirates se replient alors (à moins que Rackham n'ait sabordé son bateau au moment de l'abordage) et la victoire revient à la Licorne.

Règles spéciales : Si le Chevalier de Hadoque n'est pas mort à la fin du tour 7, il peut tenter de faire exploser la Sainte-Barbe de la Licorne pour saborder son vaisseau. Pour cela il doit se rendre dans l'entre-pont (sortir de la carte par l'une des échappées) et réussir une action d'éclat. S'il réussi le navire explose et le jeu se solde par un match nul. Le test est automatiquement réussi à la fin du tour 10 et l'honneur est sauf.

Les règles de mousqueterie ne s'appliquent pas pour l'équipage pirate (pas question de laisser occire le chevalier de Hadoque par un vulgaire franc-tireur dès le premier tour).

● **Equipage de la Licorne :**

– Le Chevalier François de Hadoque (seul personnage de l'équipage) : 8 point à répartir entre les caractéristiques ; un sabre et un pistolet. La deuxième arme est gratuite et n'est pas prise en compte dans les points à répartir.

– Le reste de l'équipage est sélectionné normalement et ne doit pas dépasser douze hommes, Hadoque compris. L'équipage est réparti en deux ou trois groupes, une figurine de chaque groupe est considérée comme le chef pour les règles de commandement, ses caractéristiques sont celles d'une figurine de base.

● **Rackham le Rouge et ses forbans :**

– Rackham le Rouge : 8 points à répartir entre les caractéristiques ; une grenade, un sabre. capacité spéciale : Bretteur, les figurines touchées par Rackham au corps à corps rajoutent **+ 1** à leur jet de blessure.

– Bart l'Emplumé, équipement au choix, sauf grenade et tromblon.

– Dix hommes d'équipage, un tromblon maximum, pas de fusils, répartis en deux ou trois groupes, dont un commandé par Bart l'Emplumé. Pour les autres groupes, une figurine est considérée comme le chef pour les règles de commandement, ses caractéristiques sont celles d'une figurine de base. ❐

Le plan de la Licorne se trouve au dos de la planche de pions; Nous vous conseillons de le photocopier avant le découpage des pions.

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES
Sur le front de l'édition

Grégory Anton

Moments in History nous offre deux nouveaux produits sous un format original à mi-chemin entre le jeu sous boîte et celui sous pochette. Ces deux jeux sont emballés dans une mince boîte souple. Souhaitons pour eux qu'il s'agisse du juste compromis entre les coûts engendrés par une boîte rigide et la difficulté des jeux sous pochette à trouver leur place dans les rayons des boutiques... Quant aux joueurs, qu'ils sachent que ce nouvel emballage interdit d'inclure des dés !

Royal Tank Corps

Avec ce jeu, Ted Raicer, l'homme à l'origine du retour de la première guerre mondiale sur nos tables de jeu, propose une simulation de la bataille de Cambrai à la fin de 1917. Cette bataille se distingue des immenses boucheries qui ont parsemé ce conflit car elle fut la première à mettre en scène à la fois des blindés alliés et des Stosstruppen – les troupes d'assaut allemandes qui utilisent une technique d'infiltration révolutionnaire. Certes, à l'époque, ces deux armes ont déjà fait la preuve de leur efficacité pour redonner du mouvement aux combats mais les blindés n'ont jamais jusque-là été utilisés en masse et sur un terrain adapté tandis que les Stosstruppen n'ont encore été engagées que face aux armées russes en décomposition. Cambrai va définitivement prouver leur valeur aux belligérants.

Avec une seule carte décomposée en zones, et non pas en hex et 342 pions, le jeu est parfaitement abordable. D'autant plus que le livret de règles ne compte que huit pages (dont trois de notes historiques ou de conception). Cependant, il ne s'agit pas d'un jeu « simpliste ». Les particularités de la bataille sont parfaitement rendues. On trouve évidemment des règles pour les blindés et les troupes d'assaut allemandes qui en font les pièces maîtresses pour chacune des deux armées. Au-delà, l'artillerie joue un rôle crucial et l'issue de la partie va souvent dépendre de la bonne gestion de cette arme. Il y a également d'intéressantes règles d'initiative qui fluidifient la partie tout en jouant un rôle dans la stratégie des joueurs, puisqu'elles les incitent à maintenir des réserves fraîches.

La situation en elle-même rappelle celle de nombreux succès ludiques. Le joueur allié doit initialement, avec l'aide de ses chars, enfoncer une mince ligne allemande avant l'inévitable contre-attaque lorsque les Stosstruppen et d'autres unités germaniques arrivent en renforts. Bref, une situation où chacun a la possibilité de mettre en avant ses talents offensifs et défensifs.

Dans la même boîte Moments in History a jugé bon de glisser un second jeu, Lodz 1914 (évoqué dans le VV n°25). Il s'agit de la simulation d'une autre bataille de ce conflit, cette fois face aux russes en début de guerre. Hormis la possibilité de réduire les stocks de ce jeu qui s'est assez mal vendu, il est difficile de voir l'intérêt d'un tel choix puisque les deux jeux ont bien peu de points communs. Surtout, leurs niveaux de complexité n'ont rien à voir car *Lodz* est beaucoup plus difficile à maîtriser que RTC. Ceci étant, les joueurs ont ainsi deux jeux pour le prix d'un !

Tunisia 43

Moments in History propose avec ce jeu une simulation de la dernière tentative de Rommel pour reprendre l'initiative aux alliés en Afrique. Il s'agit de la bataille de Kasserine en Tunisie, au début 1943. Elle oppose les dernières forces germano-italiennes à des troupes américaines principalement, encore inexpérimentées à ce stade du conflit. L'offensive allemande échoua – bien qu'elle provoqua plusieurs défaillances parmi les troupes alliées – et les puissances de l'Axe ayant perdu l'essentiel de leur puissance offensive dans l'opération furent dès lors contraintes à une attitude purement défensive.

Avec une seule carte et 420 pions, le jeu n'a rien d'un monstre injouable bien que son échelle soit celle du bataillon. Le système de jeu, quant à lui, n'est pas inconnu des amateurs des produits de MiH puisqu'il s'agit dans une très large mesure de celui utilisé par *Triumphant Fox* et *Piercing the Reich* (VV n°5). Toutefois, plus qu'un troisième jeu avec le même système, MiH a préféré opérer quelques modifications de règles et lancer avec *Tunisia 43* une nouvelle série de jeux au titre évocateur : *The Operational Art of Warfare in North Africa*.

Quoi qu'il en soit, au cœur de ce jeu on retrouve un mécanisme d'activation des formations (c'est à dire des divisions). Issu des deux précédents jeux, il parvient à simuler avec élégance et efficacité la fluidité des opérations puisque les joueurs réagissent continuellement aux actions de leur adversaire en activant successivement leurs unités. Néanmoins, prendre la main à son adversaire pour contrer ses dernières actions dépend dans une très large mesure de la qualité des troupes qui essaient d'intervenir. Aussi, il ne s'agit pas d'un mécanisme où les actions des deux joueurs sont alternées d'une manière automatique. Bref, un système très adapté à ces batailles de la guerre du désert où l'initiative des opérations ne cessait de changer de main.

Sans être vraiment complexe, ce jeu nécessite un investissement des joueurs ; d'abord pour lire les 27 pages de règles et ensuite pour en assimiler toutes les subtilités afin de les appliquer au mieux. A cette fin, en plus des trois scénarios de la bataille, on trouve un scénario d'initiation parfaitement adapté à tous ceux qui ne connaissent pas encore cet excellent système de MiH.

Panzer Grenadier

Avalanche Press qui n'avait plus sorti de véritables jeux d'histoire depuis longtemps a toutes les chances de tenir un succès avec *Panzer Grenadier*. Il s'agit d'un nouveau jeu tactique sur les combats du front de l'est lors de la seconde guerre mondiale. Premier volet d'une série, il devrait être suivi de jeux qui emmèneront les joueurs sur d'autres front manœuvrer les troupes des principaux belligérants du conflit (dont les Français comme l'indique un exemple des règles).

A l'échelle de la section (chaque pion représente de 20 à 50 hommes ou une poignée de véhicules et canons) et avec des tours de 15 minutes, il s'agit d'une alternative au célèbre *Advanced Squad Leader* d'Avalon Hill ou à *En pointe toujours !* de votre magazine préféré, à l'échelle supérieure. Il se rapproche d'ailleurs beaucoup de notre propre système de jeu.

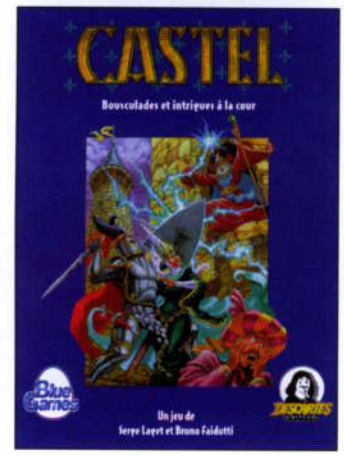
Relativement simple avec seulement 15 pages de règles aérées, il n'y a pas de comparaison possible avec l'écrasant classeur d'*ASL*. Pourtant, comme *En pointe toujours !*, il parvient à aborder d'une manière réaliste tous les problèmes du combat tactique. Chaque type d'unité a son rôle de prédilection en fonction de ses caractéristiques, la préparation d'artillerie et les tirs servent à user l'adversaire alors que le choc n'est là que pour l'achever (malheur aux troupes de celui qui l'aurait oublié !), les obstacles naturels et les fumigènes sont au centre des plans de progression, les tirs d'opportunités peuvent causer des pertes à un adversaire en mouvement mais empêchent l'unité de faire d'autres actions, etc.

Cependant, au cœur du système de jeu se trouve le commandement. A chaque tour les joueurs activent en effet leurs troupes empilement par empilement en alternant les camps (sauf au début de chaque tour où celui qui a gagné l'initiative peut faire plusieurs activations sans interruption). Or, aux côtés des troupes de combats on dispose de chefs. Lorsque l'un d'entre eux est activé, tout son empilement et tous les empilements adjacents le sont également. Notez que si ces derniers contiennent eux-mêmes des chefs ils vont encore élargir le nombre des troupes activées en même temps. Donc, en positionnant au mieux ses chefs, le joueur peut lancer une vaste opération qui aura la force de submerger les défenses de son adversaire.

Avec pas moins de 51 scénarios très variés tant par la taille que par la composition des forces en présence, les joueurs ont de quoi occuper bien des soirées de jeu. Toutefois, pour ceux qui trouveraient cela encore insuffisant, il y a même la possibilité de créer ses propres scénarios avec un système de budget.

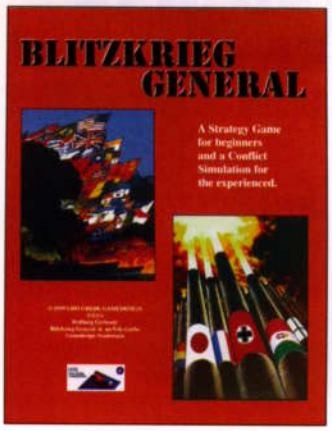
Panzer Grenadier : jeu en anglais pour deux joueurs de Avalanche Press, incluant 500 pions, quatre cartes géomorphiques sur carton rigide et deux livrets.

Castel



Dans la lignée des petits jeux pas chers et sympas présentés dans le dernier n° de VV, Descartes propose ce mois-ci le dé d'argent de Boulogne, de S. Laget et B. Faidutti. Castel est un jeu de placement de cartes de personnages aux capacités spéciales à l'intérieur d'un chateau médiéval. Tactique et aux possibilités sans cesse renouvellées, Castel s'annonce comme un bon petit jeu pour les vacances.

BLITZKRIEG GENERAL



La dernière nouveauté d'Udo Grebe Game Design se présente sous la forme d'une volumineuse boite bien remplie et vous propose de simuler (qui l'eût cru ?) la Seconde Guerre mondiale dans son intégralité. Le système se veut à la fois simple pour rester accessible au plus grand nombre tout en restant suffisamment complet pour intéresser les joueurs plus expérimentés. Outre les habituels pions vous trouverez également quelques paquets de cartes permettant d'influencer directement le cours du jeu à l'instar de ce qui se fait pour des jeux comme Path of Glory ou Krieg ! par exemple. Hélas, trois fois hélas, si le jeu semble agréable à jouer (et pratiquable en solitaire ce qui n'est pas négligeable) la réalisation graphique du matériel n'est pas à la hauteur, spécialement en ce qui concerne le visuel des pions et de la carte,dommage. Quoiqu'il en soit, nous vous fournirons une présentation plus complète de ce jeu dès notre prochain numéro.

... ET LES DTP

Encore et toujours quelques thèmes originaux au programme des simulations éditées à compte d'auteur.

MINDEN GAMES

Le quatrième numéro du magazine *Panzerschrek* inclut deux simulations. L'une est à pratiquer en solitaire et plonge le joueur au cœur de la bataille de l'Atlantique dans les affrontements entre meutes de sous marins allemands et convois alliés durant la seconde Guerre mondiale. Le deuxième jeu monte en altitude pour une confrontation hypothétique entre les Alliés et un dernier carré allemand retranché autour de Berchtesgaden.

BRIAN TRAIN

Voici venu le DTP « virtuel ». En effet, règles, surface de jeu et pions sont ici proposés sur des fichiers à télécharger sur Internet et à imprimer soi-même... Le thème du jeu s'avère lui également particulièrement hors-normes puisque *Battle of Seattle* reproduit les affrontements qui eurent lieu autour du sommet de l'OMC à Seattle en 1999 entre forces de l'ordre et des groupes d'activistes opposés à la mondialisation de l'économie. L'auteur déjà habitué à proposer des simulations « décalées » par le thème ou les mécanismes de jeu (*Shinning Path*, *Arriba Espanâ*,..) nous offre ici une simulation à la fois réaliste mais non dépourvue d'une pointe de recul humoristique. Nous n'avons malheureusement pas trouvé de pion à l'effigie de José Bové ou du Roquefort...

site web : http://www.islandnet.com/%7Ecitizenx/lilwars.html

PERRY MOORE

Apparu tout d'abord en version DTP, *Landships* (combats terrestres durant la grande guerre à l'échelle tactique) avait trouvé la consécration en se faisant éditer chez Clash of Arms. Malgré un thème apparemment moins porteur (la Guerre d'Espagne), c'est peut être ce qui attend à terme *Tactical warfare in Spain* du même auteur. Présentation générale et mécanismes offrent d'évidents points communs avec ceux de *Landships*. On y trouve ainsi un traitement assez détaillé mais encore relativement abordable de la plupart des caractéristiques des furieux combats qui embrasèrent la péninsule ibérique durant trois ans. Les joueurs ont également la possibilité de manipuler ici un matériel (entre autres blindé et aérien) souvent inédit en simulation tactique.

Site web: www.jps.net/perrya

MICROGAME CO-OP

Dans sa série des simulations stratégiques aux thèmes originaux, cet éditeur canadien s'attaque cette fois à la Guerre des Boers (1899 - 1902) avec *Bittereinder*. On retrouve ici encore une surface de jeu subdivisée en zones et une mise en évidence de tout le contexte périphérique aux opérations militaires.

Le programme à venir risque lui d'attirer plus spécialement l'attention des joueurs français puisqu'il se prépare une reproduction de la bataille de Dien Bien Phu ainsi que, véritable première, une simulation de... la Guerre d'Algérie à l'échelle stratégique.

Stéphane Martin

C3I N°11

Le nouveau C3i, magazine « maison » de GMT Games, fait encore une fois la part belle aux jeux de la série *Great Battles of History*. La série phare de GMT tire sont intérêt du nombre quasi-illimité de scénario dont elle peut faire l'objet, alors pourquoi s'en priver ? La couverture, un article de fond et deux modules (Arminius héros des Germains et P. Crassus en Aquitaine) sont pour la première fois consacrés à *Conquest of Gaul*. On y retrouve d'ailleurs un scénario original publié par VaeVictis lors de la sortie de ce jeu (VV est donc plus que jamais « En pointe toujours ! » dans le monde entier !). Ce numéro comprend également des scénarios *War Galley*, l'autre jeu récent de la série GboH. Ils portent sur les batailles navales de la première guerre punique, qui virent l'avènement de la flotte romaine, grâce à son arme secrète, le « corvus ». En facilitant l'abordage des vaisseaux puniques, le « corvus » a réduit l'issue de ces batailles en combats d'infanterie, tout à la faveur des légionnaires romains. Mylae (260 av. J.-C.) et Tydnaris (257 av. J.-C.) sont deux parfait exemples de cette révolution tactique, qui a changé le cours de la première guerre entre Carthage et Rome. Plus original, un autre scénario *War Galley* s'attache à la bataille navale fictive du film Ben Hur, avec un pion « Charlton Heston » et de nouvelles galères fournies en encart... En dehors de GboH, on trouve également dans ce n° de C3i, une campagne pour *Rise of the Lutwaffe* et des analyses sur *Victory in the West*, *Invasion : Norway*, *Cataphract* et enfin des règles de compétition pour *Down in Flames* et *Saratoga*. Rodger Mac Gowan précise par ailleurs la nouvelle politique de son magazine : quatre numéros par an, une équipe rédactionnelle renforcée par l'arrivée de Stuart Tucker et la nomination de responsables éditoriaux par séries (*East Front series*, GboH, DiF). Il faut enfin noter qu'un européen, Alexander Ashton, se voit confier le développement de l'équipe des collaborateurs, ce qui devrait ouvrir quelques horizons à ce magazine souvent par trop américain. Tout cela s'inscrit dans le processus de redressement tangible de GMT Games, qui a produit un nombre record de jeux sur carte cette année. Pour C3i, il reste à voir si les promesses seront tenues... ❐

Frédéric BEY

STRATEGY & TACTICS N°199

Moscow 1941 • WWI Aircraft Carriers • The Double Sign
Strategy & Tactics
Forgotten Axis:
The Finnish Front
KAIKKI KANSALAISET VÄESTÖNSUOJELUTYÖHÖN
Also in this issue:
• For Your Information

Même lorsque ce magazine aborde la plus que classique Seconde Guerre mondiale, c'est pour proposer des batailles inédites. La simulation jointe en encart dans ce numéro reproduit en effet à l'échelle opérative deux affrontements (Allakurti et Loukhi...) durant lesquels les forces finlandaises et allemandes tentèrent d'atteindre via la Carélie la voie ferrée reliant Murmansk au reste de l'URSS. La surface de jeu représente un terrain quasi uniformément couvert de forêts sur lequel règne sans partage l'infanterie (appuyée toutefois par l'artillerie) au détriment de quelques très rares unités motorisées ou blindées. Fait assez rare pour une simulation publiée chez Decision Games, le système de jeu propose une activation aléatoire des formations.

La partie magazine inclut un dossier sur les différents plans envisagés par les Allemands pour l'assaut final contre Moscou en 1941 ainsi que des articles consacrés d'une part aux origines de l'aviation navale durant la grande Guerre et d'autre part à l'incident qui vit deux cuirassés anglais s'éperonner durant des manoeuvres en Méditerranée en 1893.

Les férus d'histoire militaire française peuvent déjà quant à eux prendre une option sur le prochain *Strategy&Tactics* puisque le numéro 200 inclura pas moins de trois campagnes coloniales françaises (Algérie, Vietnam, Dahomey) absolument inédites dans l'univers de la simulation et animées par des mécanismes de jeu identiques à ceux utilisés dans la série *The Sun Never sets* (campagnes coloniales britanniques).

Stéphane Martin

WAR IN EUROPE

Quoique déjà en rayon depuis plusieurs mois, cette réédition d'un grand classique de chez SPI mérite un détour. Comme son titre le laisse déjà bien deviner, il s'agit d'une simulation à l'échelle stratégique de l'intégralité de la Seconde Guerre mondiale sur le théâtre européen (...et nord africain). Plus que par le volume des règles, ici relativement raisonnable, c'est bien par la taille de la surface de jeu (neuf grandes cartes) et par le nombre de pions (4080) que cette simulation parvient à traduire le gigantisme de ce conflit. Par rapport à la version d'origine publiée dans les années soixante-dix, cette nouvelle mouture éditée par Decision Games (qui possède désormais les droits sur les jeux SPI), se remarque surtout par des graphismes améliorés au niveau des cartes, des règles affinées et renforcées par de nouvelles options ainsi que par plusieurs centaines de pions supplémentaires.

La simulation inclut de nombreux scénarios dont même les plus modestes représentent de véritables jeux complets en soi. Par rapport à la concurrence traitant du même sujet (*World in Flames*, *Totaler Krieg*), les règles politiques et diplomatiques se révèlent généralement moins sophistiquées. Les mécanismes régissant les opérations militaires fleurent bon quant à eux les simulations des années soixante-dix avec une séquence de jeu et des règles sur les mouvements et les combats éminemment classiques mais finalement non dépourvues d'intérêt et surtout peu difficiles à maîtriser. Parmi les originalités de la simulation, outre le gigantisme du matériel proposé, il faut également signaler un système de budget qui permet de créer, à l'intérieur de certaines limites techniques et historiques, des ordres de bataille initiaux assez variés permettant ainsi l'exploration de multiples variantes. Tel quel, *War in Europe* représente un monstre de prime abord intimidant mais qui à l'usage se révèle étonnement facile à apprivoiser.

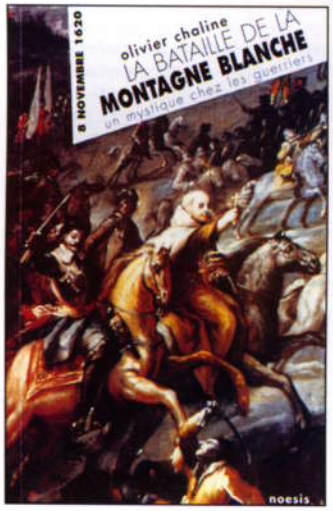
War in Europe. Simulation en anglais publiée par Decision Games et incluant neuf grandes cartes et 4080 pions. Complexité moyenne à « raisonnablement » élevée. Jeu en équipe conseillé. ❐

Stéphane Martin

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

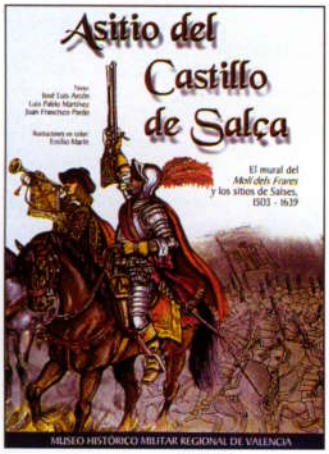
Laurent HENNINGER

Caesar Against the Celts, de Ramon L. Jiménez (Sarpedon, New York), n'est pas un ouvrage véritablement récent (il est paru en 1996), mais je viens de le trouver récemment et il m'a semblé digne d'être présenté aux lecteurs de VV. L'auteur nous présente une analyse globale des campagnes menées par Jules César contre les différents peuples celtiques, des Gaules à la Bretagne. L'ouvrage est très complet, il étudie dans le détail aussi bien les différentes campagnes que le contexte politique dans lequel évoluait César et qui a en grande partie déterminé sa stratégie. Les peuples celtiques, quant à eux, sont étudiés d'un point de vue quasi anthropologique et le livre constitue presque une sorte d'étude qui leur serait consacrée. Mais Jiménez est aussi un historien qui prend position... en faveur des Romains : selon lui, c'est en effet grâce à cette conquête que la paix fut introduite dans cette région de l'Europe et que les invasions venues de l'Est furent stoppées pendant encore cinq siècles.



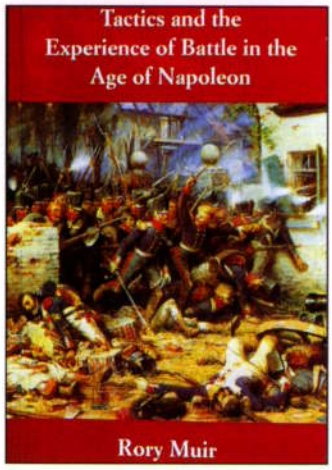
La bataille de la Montagne Blanche, d'Olivier Chaline (éd. Noesis), est un petit chef d'œuvre. Comme son titre l'indique, il est entièrement consacré à cette bataille qui se déroula aux abords de Prague le 8 novembre 1620 et qui fut la première grande bataille de la guerre de Trente Ans. Avec ses quelques 600 pages, ce livre constitue en effet un modèle de cette « nouvelle histoire bataille » en faveur de laquelle je « milite » depuis des années. On a là une véritable histoire totale d'un événement, présentant et analysant aussi bien les questions tactiques les plus triviales (ce que ressentent les hommes au moment des combats et des corps à corps) que les plus techniques (comment fonctionne un carré de piquiers ? Comment s'effectue le tir des mousquetaires ? Comment se déroule une charge de cavalerie ?). Mais on y trouvera aussi des considérations sur la mystique catholique et son rôle dans la galvanisation des troupes, ou encore sur ce que la mémoire des acteurs de l'événement parvint à retenir (ou à ne pas retenir...), ou encore sur l'utilisation politique et esthétique de la victoire par le camp impérial, etc. Il va sans dire que les figurinistes « Renaissance » disposeront là d'un outil de toute première qualité.

Restons au tournant des XVI^{e} et XVII^{e} siècles avec une monographie espagnole (et donc réservée à ceux qui lisent la langue de Cervantès), sur le siège de la forteresse française (disons plutôt catalane, mais il risque d'y avoir débat...) de Salses, dans les actuelles Pyrénées orientales.

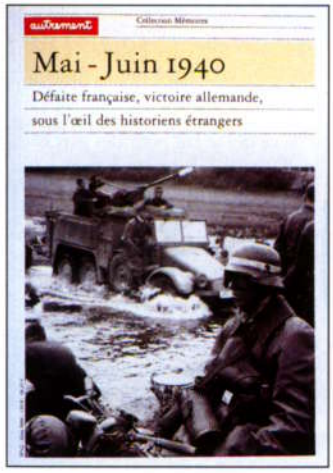


Asitio del Castillo de Salça – El mural del Moli dels Frares y los sitios de Salses, 1503-1639, publié par le Musée historique militaire régional de Valence, est l'œuvre de trois historiens espagnols : José Luis Arcon, Luis Pablo Martinez et Juan Francisco Prado, et les illustrations d'Emilio Marin. Après l'étude détaillée des deux sièges que les Espagnols mirent devant cette place forte, en 1503 et en 1639, les auteurs étudient une fresque représentant celui de 1639, trouvée dans un moulin il y a de cela quelques années. Ils concluent sur l'impact des guerres du roi d'Espagne en Roussillon sur le pays valencien de l'époque. Les annexes sont nombreuses et fort utiles (dont un résumé en anglais). Encore du grain à moudre pour tous ceux qui souhaitent étudier les armées du XVII^{e} siècle, période intermédiaire et que les historiens militaires professionnels redécouvrent à grands pas depuis plusieurs années.

Signalons au passage à tous les passionnés de fortifications que la place de Salses est l'une des plus belles, mais surtout des plus originales qui soient : construite par des ingénieurs italiens dans les dernières années du XV^{e} siècle, elle est véritablement à mi-chemin entre le château fort médiéval et la forteresse dite « à trace italienne » (les Français diront « à la Vauban ») qui commencera à faire son apparition au XVI^{e} siècle et provoquera une totale révolution de l'architecture militaire. Si vous avez l'occasion d'aller vous promener dans cette belle région, n'hésitez pas à faire le détour.



Tactics and the Experience of Battle in the Age of Napoleon, par Rory Muir (Yale University Press), est certainement l'ouvrage actuellement le plus au point mais également le plus complet en matière d'analyse des tactiques mises en œuvre durant les guerres napoléoniennes. Cet ouvrage unanimement applaudi par les spécialistes anglo-saxons a ainsi pour ambition de nous dévoiler dans leurs moindres détails les mécanismes d'une bataille de l'époque napoléonienne. Il n'est donc pas une narration de différentes batailles, mais bien une analyse exhaustive du combat et du commandement dans les guerres de l'époque. Se situant dans la lignée de John Keegan (*Anatomie de la bataille*), de Paddy Griffith (*Forward Into Battle*) et de John Lynn (*Bayonets of the Republic*), il va encore plus loin que ces auteurs, lesquels limitaient tous leurs analyses à une armée particulière durant une période bien définie (l'armée britannique à Waterloo pour Keegan, l'armée révolutionnaire française pour Lynn) ou à une arme exclusive (l'infanterie dans le cas de Griffith). Dans son introduction, Muir part de la description des veilles de batailles, puis décrit ce qu'est un champ de bataille et rappelle aussi tout simplement ce qu'est une bataille : en quoi elle s'inscrit dans une campagne, en quoi elle possède une spécificité qui la distingue d'autres types d'affrontements, comme les escarmouches, etc. Dans la seconde partie, il analyse successivement l'artillerie, l'infanterie légère, le combat d'infanterie lourde, la cavalerie, ainsi que l'interaction de toutes ces armes entre elles (chose encore une fois originale par rapport aux trois auteurs précédemment cités). La troisième partie est consacrée au commandement et au contrôle (puisque ce concept-couple est désormais à la mode depuis que nos amis anglo-saxons ont décidé d'en généraliser l'usage il y a de cela une trentaine d'années) : depuis le rôle réel du général et de son état-major jusqu'aux officiers régimentaires, au moral et à la cohésion des troupes. Enfin, il conclut sur les moyens en vigueur à l'époque afin de déterminer qui était le vainqueur et qui était le vaincu, ainsi que sur ce qui était observable dans les armées après ces moments de cataclysme. Un « must » pour tous les passionnés de guerres napoléoniennes.



Les éditions Autrement continuent à faire œuvre utile dans le domaine de l'histoire militaire. Ainsi viennent-elles, en collaboration avec le Centre d'études d'histoire de la Défense (CEHD), de publier dans la collection « Mémoires » un ouvrage collectif intitulé ***Mai-Juin 1940 – Défaite française, victoire allemande sous l'œil des historiens étrangers***. L'idée qui a présidé à la réalisation de cet ouvrage était en effet de faire étudier ce conflit par des historiens qui ne soient pas français et puissent donc, grâce à leur regard « extérieur », exposer aux lecteurs français la façon dont la défaite de leur pays en 1940 est analysée à l'étranger. En outre, ces historiens font ainsi bénéficier les lecteur des considérables avancées effectuées dans leur pays dans le domaine de l'histoire militaire. Ainsi deux historiens américains et un Britannique se penchent sur l'armée française et leurs conclusions ne sont pas aussi catastrophistes que ce que trop de leurs collègues français ont bien souvent affirmé. Non seulement ils rappellent ce que l'on savait déjà, à savoir que, sur le terrain, l'armée française s'est battue, et bien battue, mais que ses conceptions militaires n'étaient pas

DU SABLE, RIEN QUE DU SABLE...

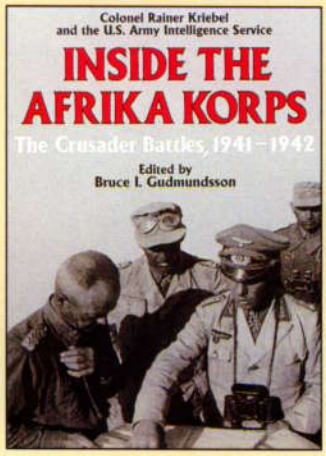
La guerre en Afrique du Nord entre les troupes germano-italiennes et celles du Commonwealth de 1941 à la fin de l'année 1942 reste une période fascinante pour beaucoup d'auteurs qui mettent en avant la « guerre sans haine » au milieu d'une nature hostile.

La présence de Rommel est sans aucun doute l'élément majeur de ce phénomène. Heureusement, la « Rommelmania » commence à se fissurer. La statue du « Kommandeur » vacille. Les travaux de l'historien militaire anglais Kenneth Macksey dans ***Rommel battles and campaigns*** chez Da Capo font apparaître les limites de ce tacticien hors-pair tant sur le plan de la stratégie que sur celui de la logistique, principalement lors de la campagne du désert. En effet, les succès allemands en Libye et en Egypte tiennent aussi à l'ineptie du commandement anglais en maintes occasions mais également au brillant travail de l'état-major de Rommel. En fait, ce dernier, est aussi un ambitieux qui, sans adhérer au parti nazi, l'a utilisé pour grimper dans la hiérarchie et il est certain que la protection du Führer l'a sauvé plus d'une fois de la disgrâce.

Malheureusement, les ouvrages disponibles couvrant toute l'histoire de la campagne du désert ne sont pas légions, à la différence de ceux sur l'Afrikakorps. L'excellent travail de Greene et Massignani, Rommel's – encore lui - ***North Africa Campaign***, déjà présenté dans le n° 29 de Vae Victis, nous paraît constituer un excellent travail de base.

Chez Osprey, le MAA n° 316 : The German army 1939-1945 (2) fournit un ordre de bataille assez complet sur l'armée allemande en Méditerranée et donc sur le DAK. Cependant, cette série est avant tout destinée aux amateurs de militaria. Dans ce domaine, les personnes recherchant plus de détails sur les troupes de Rommel préféreront le n° 34 de la série ***Elite : Afrikakorps 1941-43***.

Les amateurs de blindés apprécieront particulièrement ***Tank combat in North Africa, the opening moves*** de Tom Jentz chez Schiffer. Richement illustré et abondamment documenté, ses 256 pages évoquent tous les aspects des combats de chars entre février et juin 1941. Les Italiens sont, bien sûr, les parents pauvres de cet ouvrage qui se concentre sur les affrontements germano-anglais. Une suite couvrant Crusader, Gazala et El-Alamein est à prévoir. L'opération Crusader forme d'ailleurs le cœur de l'ouvrage ***Inside the Afrika Korps*** : the Crusader battles édité par Bruce Gudmunsson chez Greenhill. Il s'agit en fait de la réédition annotée d'un des nombreux rapports effectués après-guerre par les anciens



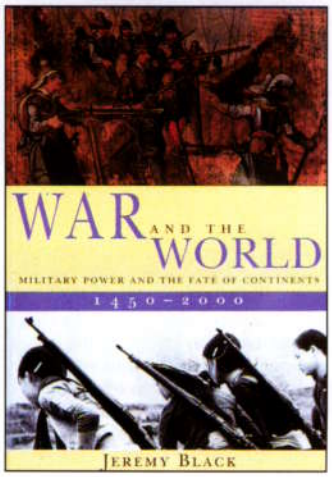
officiers de la Wehrmacht pour le compte des services de renseignement de l'armée américaine. Il se divise en trois grandes parties : tout d'abord les combats de l'hiver 1941 vus du côté allemand, puis l'emploi de l'artillerie dans le désert. Enfin, notons une présentation des tactiques défensives allemandes au printemps 1941, lors des opérations anglaises Brevity et Battleaxe, avec en particulier les combats autour de la passe d'Halfaya. Un ouvrage indispensable aux passionnés de ce théâtre.

Enfin, les personnes intéressées par les combats de la 1ère B.F.L. et en particulier le siège de Bir-Hakeim, peuvent se référer, parmi une myriade d'autres ouvrages et articles, au livre du général Gras – récemment disparu – ***La 1ère D.F.L.***, aux Presses de la Cité. ❐

Philippe NAUD

aussi grotesques et archaïques qu'on l'a écrit. Quant à l'historien allemand, par ailleurs lieutenant-colonel de blindés dans la Bundeswehr (et donc sachant a priori de quoi il parle !), il brise définitivement le mythe de la soi-disant Blitzkrieg en prouvant, grâce à l'étude minutieuse des archives allemandes, qu'elle n'avait jamais été théorisée, que le terme lui-même ne fut qu'une création de la propagande, que les Français ont raté de nombreuses occasions magnifiques qui se présentaient à eux, et que certains généraux allemands, Guderian en particulier, n'ont fait que profiter avec un sens aigu de l'opportunité des conditions rêvées qui s'offraient à eux. Cet auteur – Karl-Heinz Frieser – est l'auteur d'un gros ouvrage (*Blitzkrieg Legende*) que j'avais déjà recensé dans un précédent numéro de VV, mais le livre des éditions Autrement nous propose ici un article faisant la synthèse en français de ses travaux. Ajoutons que ce livre est à la base d'une émission de télévision que certains d'entre vous auront sans doute regardé sur France 3 le 22 mai dernier.

En revanche, je ne serais pas aussi laudateur pour le troisième volume de la collection « Atlas des guerres », consacré cette fois à ***La Seconde Guerre mondiale – Europe***, de Charles Messenger, et ce alors que je disais le plus grand bien des deux premiers volumes dans le précédent numéro de VV. Certes, nous avons là un bon ouvrage de vulgarisation, mais il aurait tout aussi bien pu être écrit et publié il y a vingt ou trente ans ! Or, la recherche historique a depuis fait des progrès, découvert de nouvelles sources, ouvert de nouvelles archives, proposé de nouvelles analyses, et ce serait précisément le rôle d'un ouvrage de vulgarisation et d'initiation paraissant aujourd'hui que de fournir ces nouveautés historiographiques au grand public. Au lieu de cela, et pour 198 F, nous avons un beau livre, très bien illustré, intelligent, certes, mais tel que nous en avons déjà vu (et souvent acheté) des dizaines. J'ajouterais que la vision de la Seconde Guerre mondiale qui nous est proposée ici est celle des Britanniques ; il convient de le savoir et de lire en connaissance de cause... Uniquement pour ceux qui ne possèdent pas encore de bon ouvrage généraliste d'histoire militaire sur la Seconde Guerre mondiale.



War and the World – Military Power and the Fate of Continents 1450-2000, de Jeremy Black (Yale University Press), nous propose un panorama de l'histoire des guerres et de leur rôle dans l'histoire de l'humanité depuis plus de cinq siècles, c'est-à-dire depuis l'émergence de ce que les philosophes et les historiens ont appelé la « modernité ». Dans cette immense fresque, l'auteur nous invite à découvrir, dans une perspective globale, la guerre terrestre et navale, et examine les armements, les tactiques, les stratégies, les ressources, ainsi que l'impact politique, social et culturel des conflits, et le tout aussi bien en Europe que dans le reste du monde, ce qui permet de bien mieux relativiser et mettre en perspective les progrès militaires accomplis par les Occidentaux durant cette période. Bien entendu, l'auteur étant un spécialiste de ce que l'on dénomme, dans le monde universitaire, l'histoire « moderne » (c'est-à-dire celle qui court du XVIe au XVIIIe siècle), ce sont ces siècles là qui sont privilégiés dans cet ouvrage, Black ne proposant que des « réflexions » personnelles en un chapitre sur le XXe siècle. Encore convient-il de dire que ces réflexions ne sont pas inintéressantes, les spécialistes des époques plus lointaines ayant, à mon avis, un point de vue fort original et pertinent sur notre époque. Alors que notre monde est en train d'accoucher dans la douleur d'un futur dont on ne connaît absolument pas la nature ni la forme, en particulier dans le domaine militaire et stratégique, de telles mises en perspectives dans la longue durée historique me semblent éminemment utiles et salutaires. Et Jeremy Black, historien militaire de réputation internationale, me semble parfaitement indiqué pour accomplir une telle tâche. Avec cet ouvrage, comme avec tous ceux qui l'ont précédé, Black se pose en véritable continuateur/adaptateur de l'œuvre de Fernand Braudel dans le domaine de l'histoire militaire. Nombre d'historiens français, engoncés dans leurs étroites spécialisations, feraient bien de prendre modèle sur lui et d'élargir le spectre de leurs points de vue et de leurs analyses.

Petit bouquin très original : Histoire politique du barbelé – La prairie, la tranchée, le camp, d'Olivier Razac (La Fabrique éditions). Au milieu des réflexions politico-philosophiques, qui forment l'essentiel de ce petit livre, la partie consacrée à l'usage qui fut fait de cet instrument durant la Première Guerre mondiale n'est pas dépourvue d'intérêt pour un historien de la tactique. En bref, cela devrait intéresser à la fois tous les curieux et tous ceux qui s'intéressent aux différentes manifestations de la modernité technique, à fortiori lorsque cette dernière sait faire usage de procédés aussi rustiques, mais aussi efficaces. ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

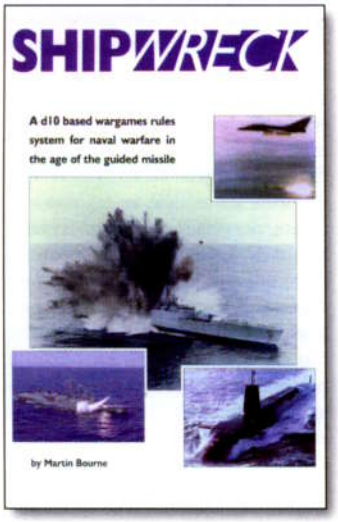
•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
E-mail : worldata@club-internet.fr
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

OUTRE la sortie d'une règle très intéressante pour le combat naval moderne, l'actualité de cet été concerne la parution d'une révision majeure de *DBM* : de quoi agrémenter de longues réflexions estivales à l'ombre des cocotiers...

Jean-Philippe IMBACH



Shipwreck, nouvelle règle d'origine anglaise, permet de simuler le combat naval moderne. Elle se présente sous la forme d'un livret A4 d'une cinquantaine de pages, accompagné d'une feuille de résumés recto verso et plastifiée. La présentation générale est claire et très aérée. L'ensemble se lit avec facilité. La règle est prévue pour être jouée au 1/3000, l'échelle de prédilection des figurines de bâtiments de guerre modernes, mais elle peut aussi être utilisée avec des modèles plus gros au 1200, ou plus petits, au 1/6000. Une figurine représente un bâtiment réel et un pouce sur la table de jeu équivaut à un mile nautique (1852 mètres). Vous trouverez également dans le livret des conseils de peinture pour la réalisation de votre flotte.

Un tour de jeu se décompose en une première phase où seuls les hélicoptères et les bâtiments – du patrouilleur au porte-avions en passant par le sous-marin en surface –, bref tout ce qui est « lent », se déplacent ou réparent leurs dégâts. Ce tour représente environ dix minutes de temps réel. Ensuite, survient une phase de détection : chaque camp active ou désactive ses radars et tente de repérer l'ennemi. Pour réussir une détection, le joueur doit, avec un dé à dix faces, faire un résultat inférieur à une valeur qui dépend des caractéristiques des différents équipements des belligérants et de la situation tactique. À partir du moment où une cible potentielle est détectée, il est possible de lancer avec des chances de succès la plus redoutable des armes modernes anti-navires : le missile. Intervient alors la phase de combat, représentant environ deux minutes réelles, où seuls bougent les éléments « rapides » du jeu : missiles et avions. Les autres éléments ne restent pas inactifs et tentent de riposter ou de se protéger en faisant usage de leurs armes de bords, de leurs missiles anti-missiles ou anti-aériens, etc. Toutes ces situations sont résolues très simplement et très rapidement en utilisant toujours un dé à dix faces et en consultant quelques tableaux de résultats.

Ces règles de base, une dizaine de pages au total, permettent de bien s'amuser avec quelques bâtiments de chaque côté. Les quatre pages du « scénario-exemple-de-jeu » facilitent l'assimilation des mécanismes de la règle. Pour une simulation plus complète, vous trouverez deux pages supplémentaires sur l'intervention de l'aviation et trois sur les sous-marins en plongée. En annexe, sont regroupés les caractéristiques, en terme de jeu, des principaux missiles, canons, avions, hélicoptères et sous-marins.

En revanche, si les caractéristiques des armements sont données, il manque la description précise des bâtiments de guerre : combien ont-ils de canons, de missiles, de quel(s) type(s), etc. Un début de réponse se trouve sur le site web consacré à la règle. Sous http://freespace.virgin.net/martin.bourne/Vandering/Vandering.html, outre des addenda à la règle, vous découvrirez un ensemble de données pour chaque marine du globe. Ainsi, le Charles de Gaulle se voit attribuer un radar + 2 et un niveau 2 pour les contre-mesures électroniques. En revanche, en attendant la sortie (programmée) de listes de caractéristiques précises, il vous faudra établir vous-même les fiches de jeu de vos bâtiments en épluchant de la documentation comme par exemple les « Janes fighting ships ».

Shipwreck est remarquable en ce sens que son auteur a su éviter le piège habituel de ce genre de réalisation : celui de la complexité. Les paramètres du combat naval moderne sont en effet fort nombreux et il est beaucoup plus facile de faire un système de jeu lourd et indigeste plutôt que de privilégier la jouabilité tout en gardant un rendu historique. *Shipwreck* fait sans conteste partie de cette seconde catégorie de règles. Matelots, à vos postes !

Shipwreck, règle de combat naval moderne. Publiée en anglais par Vandering. Prix indicatif : 120 F.

Remerciements à J.-C. Prudhon, Philippe Lempereur et à tous les membres de la liste DBM (histofig-dbm @egroups.com) auxquels j'ai emprunté le titre de l'encadré DBM.

ET 1, ET 2, ET 3.0 !

LA TROISIEME EDITION DE *DBM* ANNONCÉE

Fin mai, les amendements à la version 2.1 de *DBM* ont été figés, après près d'un an d'âpres discussions sur le Web. Les modifications sont substantielles et ce qui ne devait être au départ qu'une révision mineure (la « 2.2 »), fait l'objet d'un retirage complet. Aux dernières nouvelles, cette version 3.0 devrait être disponible courant juillet, en même temps que le très attendu « Book I », regroupant les listes d'armées de la Haute Antiquité et une série d'amendements à la seconde édition des livrets 2 à 4.

Les modifications de la règle sont de plusieurs niveaux. Tout d'abord, il y a toutes celles qui visent à corriger des « incohérences » dont sont friands certains compétiteurs. Par exemple, il est maintenant explicitement interdit d'espacer les fortifications de moins de 4 cm. Viennent ensuite les « vraies » modifications. Découvrons rapidement les plus importantes.

La plus notable concerne le rendu des niveaux S, O et I. Actuellement, en 2.1, une troupe classée S reçoit un + 1 en cas de résultat défavorable. Demain, en 3.0, elle recevra ce + 1 seulement si elle fait plus que son adversaire. Idem pour une troupe inférieure qui reçoit maintenant son – 1 si elle fait plus que son adversaire. C'est un bouleversement.

En effet, jusqu'ici une troupe supérieure, tout particulièrement la Cv (S), était difficile à détruire. Avec la 3.0, une troupe supérieure frappera plus fort, certes, mais sera tout aussi sensible à un résultat défavorable qu'une O ou même une I. De fait, ce changement restreint l'écart qui existait jusqu'ici entre les S, les O et les I. En pratique, pour constituer une aile défensive, il sera tout à fait judicieux d'investir dans des troupes inférieures, comme des Sp (I), des Ax (I) ou des Bw (I), puisqu'elles seront aussi efficaces, en défense, que les O et les S, tout en bénéficiant d'un moindre coût.

Un autre changement de taille concerne les troupes irrégulières qui ne payent qu'un seul PIP au lieu de deux si elles finissent au contact de l'ennemi. Il leur sera donc possible de se rabattre sur un flanc adverse aussi facilement que leurs homologues réguliers. Par ailleurs, une colonne d'irréguliers ne payera plus qu'un seul PIP si sa tête va tout droit. Il est probable que ces deux changements permettront de voir plus souvent des armées irrégulières sur nos tables de jeu.

Un troisième point devrait favoriser l'émergence d'armée d'infanterie : le déploiement s'effectue maintenant à 300 pas du centre de la table, que l'on soit attaquant ou défenseur. D'entrée de jeu, les piétons peuvent donc être positionnés très haut sur la table et, pour peu que leur général en chef sache protéger leurs flancs, un rouleau compresseur d'infanterie lourde, de gaulois ou de germains déchaînés posera des problèmes à plus d'un adversaire... d'autant plus que les embuscades sont dorénavant interdites dans la moitié de table adverse : il sera plus difficile de bloquer sur son bord de table un adversaire résolument offensif.

Le fonctionnement de l'artillerie est revu en profondeur. Une artillerie F ou sur une colline peut maintenant tirer par-dessus certaines troupes amies ou au travers des psilois ennemis ! Il ne sera donc plus possible de protéger ses troupes de choc par un écran de tirailleurs, d'autant plus que l'artillerie fait fuir ces tirailleurs (psilois et cavaliers légers) sur un simple résultat supérieur. En revanche, l'artillerie, hormis la F, perd en mobilité (+ 1 PIP pour le mouvement) et elle ne peut tirer, y compris la F, que si elle n'a pas bougé. En conclusion, l'artillerie devient, plus que jamais, une redoutable arme défensive.

Continuons avec les archers et les auxiliaires qui gagnent un rang de support au corps à corps face à la plupart des infanteries. C'est un réel bonus pour les Bw qui devaient se contenter d'un piètre facteur de base contre l'infanterie (2). Les Ax (X) peuvent maintenant combattre sur trois rangs et sont susceptibles de résister à une charge de chevaliers. Les Bd (X), constitués de fantassins spécialisés dans la lutte contre les chevaliers, se comportent de manière plus historique : dans leur propre tour de jeu, ils détruisent les chevaliers sur un simple résultat supérieur. Les contre-attaques d'hallebardiers suisses deviennent redoutables !

Les « dancing bows » disparaissent : un double élément de Bw réguliers dépensera maintenant 2 PIP pour reculer, 4 s'il est irrégulier. Ne croyez pas pour autant que le règne des Perses soit terminé : les Immortels – premier rang de Bw (X), second de (S) – combattront au corps à corps comme des Sp (O) au lieu de (I). Démonter en cours de bataille est plus difficile : 2 PIP par élément. Bouger ensembles des troupes montées (autre que les éléphants) et des psilois est également plus difficile (un PIP supplémentaire), sauf pour l'infanterie légère qui soutient au combat les cavaliers. Dans ce cas, elle accompagne sans pénalité sa cavalerie. Les Hd (F) et les Bd (S) ne sont plus impétueux.

Les Ps (O) peuvent maintenant bénéficier d'un rang de support face à tous les tirailleurs, même les cavaliers légers, et détruisent ces derniers sur un résultat double. Seuls les Kn (X) conservent l'avantage de ne pas poursuivre après un combat victorieux : les chars lourds assyriens et tous ceux qui comptent comme du Kn poursuivent. Le recul initial n'est plus inclus dans la distance de fuite, qui se trouve, *ipso facto*, augmentée de la profondeur du socle de l'élément qui fuit : il sera plus difficile de ramener dans la ligne de bataille des troupes qui ont fuit.

Notez enfin la présence de schémas explicatifs supplémentaires : un louable effort pour favoriser la compréhension de quelques situations ambiguës. De fait, l'ensemble de ces changements va, comme d'habitude, dans le bon sens. La conséquence majeure devrait être un éventail plus large d'armées capables de s'imposer en compétition. La rentrée s'annonce passionnante et les premiers tournois apporteront probablement leurs lots de surprises. En attendant la sortie officielle de la v3.0, vous pouvez découvrir, à l'adresse http://www.byzant.demon.co.uk/amend3x0.htm, l'ensemble des amendements commentés. De quoi déclencher de longues réflexions et la relecture soignée des listes d'armées *DBM*... à la recherche du « Saint Graal », l'armée miracle en 3.0 ! ❐

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES EGYPTIENS — Peter Pig 15 mm

Nouveautés de la gamme « Ancients » ce chariot et ces fantassins du nouveau Royaume d'Egypte – proposés par une marque plus connue pour ses figurines modernes –, auront fière allure sur les tables de jeu *DBM*, dont la nouvelle version (voir nouveautés règles dans ce numéro) va certainement relancer l'attrait.

Peinture Cyril Bony

LES SPARTIATES — First Corps 25 mm

La vague perse achéménide ne sera contenue qu'un instant au défilé des Thermopyles, malgré le sacrifice de trois cents Spartiates menés par leur roi, Léonidas.

Peinture Cyril Bony

LES ROMAINS — Testudo 15 mm

La marque transalpine Testudo s'intéresse naturellement à la République Romaine. Toute une gamme de figurines est disponible pour recréer les armées romaines des Guerres Puniques et de la conquête de la Gaule.

Peinture C. Coquet

TESTUDO

Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 0039 0546 81984
Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava

Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
LA GUERRE CIVILE ANGLAISE
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)
Beaucoup de références !

Nouveauté !!

Visitez notre site Internet en français :

go.to/testudo
E-mail : testudo@ libero.it

Catalogue en français et échantillons gratuits contre

Alain Touller Figurines

9, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Nouveautés 15 mm

Antique :

Les romains bas empire (nouvelle gravure)

Ier Empire :

Russie : artillerie et commandement
La boite d'armée russe 400 F

Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

LES NUMIDES — Essex 15 mm

Essex poursuit sa politique de regravure avec la sortie de javeliniers numides qui formeront de parfaits mercenaires dans une armée carthaginoise.
Peinture Edgar André

LES HAN — Dixon 25 mm

La dynastie Han règne sur la Chine de 206 av. J.-C. à 220 après J.-C. grâce à une puissante armée régulière qui contient les ennemis aux portes de l'empire.
Peinture C. Coquet

LES CAROLINGIENS — Old Glory 25 mm

Charlemagne mène de nombreuses campagnes aux quatre coins de son empire et impose la paix aux peuplades les plus rétives grâce à sa cavalerie lourde qui pousse ses charges à fond.
Peinture Michel Gauthey

LES CAROLINGIENS — Essex 15 mm

À partir du VII[e] siècle, l'aristocratie franque combat à cheval et forme une force de frappe que Charlemagne emploie avec succès pour étendre son royaume.
Peinture Edgar André

JEUX DESCARTES
WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Huns Essex 15 mm – peinture Edgar André *(nouvelle gravure).*

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot N°1 : ROMAINS IMPERIAUX
Assortiment varié avec 1 général monté, 6 cavaliers prétoriens, 4 archers montés, 5 cavaliers légers, 5 lanciarii, , 24 légionnaires, 14 auxiliaires et 4 figurines de commandement ..... **336 F au lieu de 672 F**

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

PORTUGAIS 1er Empire
Lot N°2 : 9 pochettes variées issues des nouvelles références (Civils, infanterie de ligne, grenadiers, milice, Caçadores et commandement) ..... **198 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot N°3 : MAA338 - THE KING'S GERMAN LEGION (1) 1803/12.... **99 F**
Lot N°4 : MAA339 - THE KING'S GERMAN LEGION (2) 1812/16 ... **99 F**
Lot N°5 : MAA340 - THE ITALIAN ARMY 1940/45 (1) EUROPE 40/43 **99 F**

WARGAME (en anglais)

Lot N°6 : PANZER GRENADIER : première partie d'un nouveau système de jeu pour la seconde guerre mondiale. Le front de l'est en 50 scénarios, 8 pages de règles, 330 pions et 4 cartes géomorphiques.. **445 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **336 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **445 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV JUILLET / AOUT 00

LES BOMBARDES — Front Rank 25 mm

Les premières « bouches à feu » sont soit des bombardes statiques, soit des « pétoires » mobiles. Mais leur effet psychologique est important !

Peinture Martial Lechalier

LA GUERRE DE CENT ANS — Old Glory 25 mm

Les pavois aux armes de France et de Nevers protégeront ces arbalétriers soutenus par des archers. Sus aux Anglois !

Peinture C. Coquet

LA GUERRE DES DEUX ROSES — Front Rank 25 mm

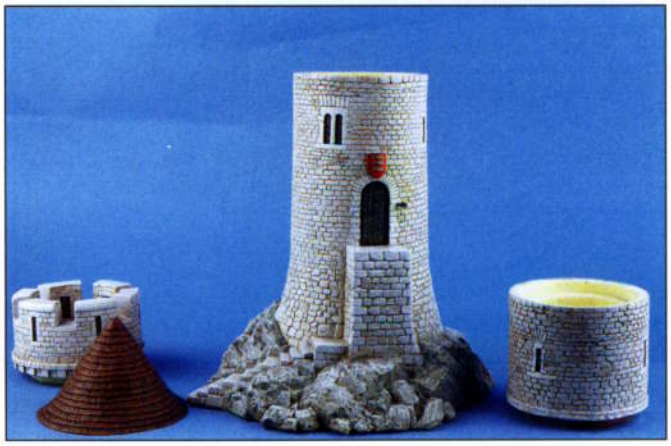
Les chevaliers de la seconde moitié du XV[e] siècle sont de plus en plus lourds, pour résister aux flèches des grands arcs anglais et aux carreaux d'arbalète. Mais l'apparition des armes à feu sonnera le glas de cette chevalerie.

Peinture Cyril Bony

Hudson Allen propose une gamme très étendue de bâtiments, en résine polymère, pour le haut moyen âge et le moyen âge. Vous trouverez en particulier des éléments de décors démontables qui sont parfaits pour des jeux d'escarmouche.

Peinture Martial Lechalier

DECORS — Hudson Allen 25 mm



AB *Figures for Wargamers & Collectors*

Pour tous renseignements sur
les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm
et celles de la 2e Guerre Mondiale en 20 mm
envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :

Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
www.ab-figures.demon.co.uk

FANTASSIN MINIATURAS

FIGURINES 15 mm
1er Empire :
Prusse 1812-15 : Infanterie de Ligne, Landwehr et Réserve
Russie 1812-15 : Infanterie de Ligne et Grenadiers

Catalogue et échantillons contre 2 coupons réponse internationaux
Disponibles par correspondance : nous acceptons les cartes de crédit.
Avda de los Andes, 87-3°a – 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.987.42.35.89
Page internet : www.ponfered.net/fantassin

LA GUERRE EN DENTELLES

Front Rank 25 mm

Le régiment des gardes-françaises se couvre de gloire à la bataille de Fontenoy : « Messieurs les Anglais, tirez les premiers ! ». Sous les yeux de leurs officiers poudrés, les frustres fantassins du régiment de Provence sont prêts à en découdre pour la gloire de Louis XV le Bien Aimé.

Peinture
David Wilson

LE TRAIN D'ARTILLERIE

Italeri 1/72

Pour représenter l'artillerie attelée sur une table de jeu, rien de tel que les figurines adéquates, comme ce train d'artillerie français.

Peinture Stéphane Brunet

LE RAVITAILLEMENT

Italeri 1/72

Ce fourgon vous permettra de réaliser des scénarios d'escarmouche, en Espagne ou en Russie : infanterie de ligne contre troupes irrégulières s'attaquant aux lignes de communication et au ravitaillement.

Peinture Stéphane Brunet

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : champdemars@histofig.com

Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénari.

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

SHIPWRECK CHEZ NOUS AVEC MISE A JOUR ET CARACTERITIQUES DES NAVIRES 1/6000 NAVAL MODERNE POUR SHIPWRECK

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Carolingiens Old Glory – 25 mm – peinture : Michel Gauthey

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars.
Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus.

UNION SOVIETIQUE/RUSSIE, 1960-99

Croiseurs porte-avions
3R41 Moskva x 2 1967 ..... **12 F**
3R42 Kiev x 3, Gorshkov 1975 ..... **30 F**
3R43 Kuznetzov x 2, 1991 ..... **25 F**

Croiseurs
3R54 Kresta I SSN-3 x 4, 1967 ..... **25 F**
3R55 Kresta II ASW x 5, 1969 ..... **30 F**
3R56 Kara x 3, 1971 ..... **18 F**
3R57 Sovremenii x 5, 1980 ..... **30 F**
3R58 Kirov 1980, Frunze, Kalinin x 2 ..... **30 F**
3R59 Udaloy x 4, 1980 ..... **25 F**
3R5A Slava x 4, 1982 ..... **25 F**

Croiseurs lance missiles modernisés
3R5B Kresta I (30mm) x 2, 1976
Kynda (30mm) x2 1980 – Kara (SAN-6) 1975 ..... **30 F**

Destroyers
3R61 Kotlin SAN-1 x 5, 1969 ..... **25 F**
3R62 Kildin SSN-1 x 4, 1958 ..... **18 F**
3R63 Kildin SSN-2 x 4, 1975 ..... **18 F**
3R64 Krupnii SSN-1 x 4, 1960 ..... **18 F**
3R65 Kanin SAN-1 x 4, 1966 ..... **18 F**
3R66 Kynda SSN-3 x 4, 1962 ..... **18 F**
3R67 Kashin SAN-1 x 5, 1964 ..... **25 F**
3R68 Kashin (+SSN-2) x 6, 1973 ..... **30 F**

Frégates
3R6A Krivak I x 3, 1970 ..... **14 F**
3R6B Krivak II x 4, 1975 ..... **18 F**
3R6C Krivak III x 5, 1984 ..... **25 F**
3R6D Neustrashimi x3 1992 – Udaloy II x 2, 1995 ..... **25 F**

Sous-marins disponibles.
Pour tout renseignement : nous consulter.

UNITED STATES NAVY, 1980-99

Pour les avions prendre ceux de la marque GHQ 1/2400

Porte-avions
3U49 Midway (F18) 1986 Coral Sea (F18) 1985 ..... **25 F**
3U4F Forrestal x 2, 1985 ..... **30 F**
3U4G Ranger x 2, 1983 ..... **30 F**
3U4H Enterprise, 1982 Long Beach CGN 1982 ..... **30 F**
3U4J Kittyhawk x 2, 1987 ..... **30 F**
3U4 America, 1975 John F.Kennedy 1974 ..... **30 F**
3U4L Carl Vinson x 2, 1982 ..... **30 F**

Cuirassé
3U21 Iowa BB x 4, 1986 ..... **25 F**

Croiseurs
3U54 Coontz x 5, 1960 ..... **30 F**
3U55 Bainbridge CLGN, 1975 Truxton CGN, 1967 California CGN x 2, 1974 ..... **25 F**
3U56 Leahy DLG x 3, 1962 ..... **18 F**
3U57 Belknap DLG x 3, 1964 ..... **18 F**
3U58 Virginia CGN x 4, 1976 ..... **25 F**
3U5A Spruance DD x 4, 1973 ..... **25 F**
3U5B Spruance VLS x 4, 1986 ..... **25 F**
3U5C Kidd ASW DDG x 4, 1979 ..... **25 F**
3U5D Ticonderoga CG x 5, 1983 ..... **30 F**
3U5E Bunker Hill CG x 4, 1987 ..... **25 F**
3U5F A.Burke DDG x 4, 1991 ..... **25 F**

Destroyer
3U64 Charles Adams DDG x 4, 1960 ..... **18 F**

Frégates
3U67 Knox DE x 4, 1969 ..... **18 F**
3U68 O.H. Perry FFG x 4, 1977 ..... **18 F**

Pour fin juin : GLADIATOR SORT DES SAMOURAI 15 MM – même finition que les Aztecs !!
OLD GLORY : quelques prix
Paquets de 30 fantassins, 10 cavaliers (25mm) : **195 F** Paquets de 100 fantassins, 30 cavaliers (15mm) **185 F**

Dernières sorties 25 mm guerre de Cent ans et encore plus d'Antiques !!
15 mm Empire romain, Sarmates, Maccabées, Parthes.
WARGAMES FOUNDRY codes a **75 F** b ou aa **90 F**
GHQ 1/285 véhicules **60 F**

L'ARTILLERIE RUSSE — Alain Toulller 15 mm

Une armée russe sans artillerie n'est pas une armée russe : la gamme Toulller s'enrichit de cet incontournable accessoire.
Peinture Claude Corbière

LES OTTOMANS — Old Glory 15 mm

Nouveauté de la gamme, ces Ottomans « Nizam » du 1er Sedid Neferi (1794-1815) de l'armée moderne turque furent massacrés par les Janissaires en 1815.
Peinture Christophe Coquet

LES COSAQUES — Front Rank 25 mm

Les cosaques que combattent les troupes de l'Empereur sont d'une grande disparité. Ceux de la Garde, « réguliers », forment une minorité face aux masses de cosaques du Don. Quant aux Bashkirs et autres Kalmouks, leurs armes d'un autre siècle ne font peur qu'aux traînards de la Grande Armée.
Peinture Mickaël Yvon

LE VILLAGE PYGMEE — Wargame Foundry 25 mm

La gamme « Darkest Africa »" de Wargame Foundry s'enrichit de ce village pygmé qui apportera gîte et nourriture à de téméraires explorateurs.
Peinture Jean-Louis Lesager

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille

La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.

EXO KIT
LEADER du 20 mm
Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax :01.39.85.01.91.
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Email : eexokit@aol.com – Site : exokit.com
Vente par correspondance, catalogue 20 mm 10 F, Service info 50 F

Nous sommes spécialisés dans la fourniture de matériels et figurines 1/72 - 1/76 (20mm) toutes époques, mais particulièrement
Seconde Guerre Mondiale.
Nous prodiguons gracieusement explications et conseils aux amateurs manquant de documentations spécialisées (par téléphone)
Vous trouverez sur le catalogue la plupart des articles concernant cette échelle, qui est la plus riche en possibilités, tant dans les domaines du matériel que dans ceux des figurines et des décors.
Le Service Info est ***un abonnement qui vous tient informé toute l'année des nouveautés qui viennent régulièrement augmenter le choix déjà important du catalogue.***

Conditions générales de vente : règlement par chèque ou carte bancaire à l'ordre d'EXO KIT
Port CEE 50 F de 0 à 499 F, 10 % de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande
SARL au capital de 50 000 Frs RCS PONTOISE B - APE 526 B SIRET 39539207900012

GUERRE D'ESPAGNE — Peter Pig 15 mm

La gamme « Guerre d'Espagne » s'agrandit, avec des républicains en casque Adrian (ici, le bataillon canadien Mackenzie Papineau de la 15e Brigade Internationale), et des légionnaires nationalistes en bras de chemise (ici peints en miliciens phalangistes).

peinture Pierre Laporte

LES PARAS — Wargame Foundry 25 mm

L'assaut sur la Crète saigne à blanc les régiments de parachutistes allemands. Ils resteront néanmoins des troupes d'élite, défendant férocement le moindre pouce de terrain, que ce soit en Normandie ou en Italie.

Peinture Pierre Laporte

LES SOVIETIQUES — Harlequin 25 mm

Ce groupe de fantassins soviétiques défendra avec acharnement et probablement jusqu'au dernier une maison, une cave ou même un simple trou d'obus. Stalingrad ne tombera pas !

Peinture C. Coquet

LE GUIDE DES SPECIALISTES

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr
VPC
LE MODELISME MILITAIRE, BLINDES, AVIONS, FIGURINES, ACCESSOIRES, DOCUMENTATIONS

DU NOUVEAU !
KAZAR : jeu de bataille médiéval-fantastique pour figurines.
Les 76 pages de ***KAZAR*** allient simplicité, jouabilité et historicité.
Inclus : une version pour carte hexagonale, une version 1er Empire, et une version sans dé, donc jouable par correspondance !
Disponible à : **Fortuné Gilbert, 8 bis quai des îles 23200 Ambusson**
Tél. : 05 55 66 10 02 – Prix (port inclus) : 95 F

VOUS RECHERCHEZ DES FIGURINES 15 MM EN PLOMB POUR SECTION D'ASSAUT ?
Vous pouvez recevoir un catalogue gratuit en écrivant à
ARCHEON
22, Boulevard d'Alsace – 57070 METZ
Tél. : 03. 87. 75. 66. 47
ARCHEON distributeur de la marque Peter Pig

EDITO

Amis lecteurs, bienvenue dans notre nouvelle rubrique informatique !

CyberStratège est peut-être mort mais son esprit vit encore dans les pages de *VaeVictis*. Ainsi, le cahier informatique de *VV* vous présentera la quintessence de *CyberStratège* en ce qui concerne les jeux à thème historique sur support informatique.

La part du lion revient naturellement aux jeux de stratégie à thème militaire, mais fidèle à l'esprit de *Cyberstratège*, nous rendrons compte également des simulateurs de vol, voire des jeux de gestion (comme *Civilization III*) pour peu qu'ils aient une trame historique suffisante.

Bien évidemment le format des articles a du être revu et on ne trouvera pas ici des analyses-fleuves de douze pages. Nous entendons toutefois bien maintenir la qualité d'écriture tout comme les analyses approfondies qui ont fait la réputation de *Cyber*. Nous veillerons de surcroît à disposer suffisamment d'encadrés factuels pour étancher la soif d'histoire de nos lecteurs.

La disparition du CD-Rom est un coup dur, mais les nombreuses adresses web que nous vous proposons devraient cependant pallier quelque peu à cette absence.

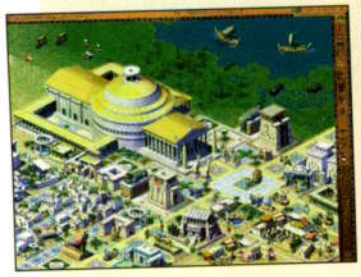
A vous maintenant de juger. Nous comptons sur votre soutien exigeant pour nous signaler vos attentes comme vos critiques.

Les auteurs de *Cyber* et tout particulièrement Jean-Claude Besida continuent l'aventure dans *VaeVictis*, qui plus que jamais affirme son leadership incontesté pour tous les jeux d'histoire.

Nicolas Stratigos

CLEOPATRE REINE DU NIL

Devant le succès de Pharaon et poussé par l'Egyptomanie ambiante, Sierra décide de lui donner une extension, Cléopâtre, disponible en début d'été.

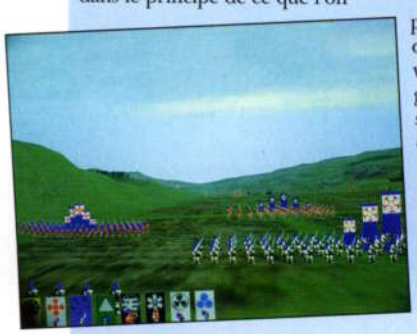


Il s'agit de quatre nouvelles campagnes (avec Ramsès II, Toutankhamon et Cléopâtre) de 15 missions chacune. Parmi les nouveautés de cet add-on, des monuments (temple de Karnak, phare d'Alexandrie entre autres), des artisans (peintres, marbriers), des fléaux (pilleurs de tombes, sauterelles et pluies de grenouilles) et des ennemis (Perses, Romains...). Avec tout cela, la belle égyptienne saura-t'elle garder son royaume ?

SHOGUN TOTAL WAR

Un jeu d'Electronic Arts qui promet beaucoup et que nous avons hâte de tester dans sa version finale, *Shogun*, nous propulse dans les luttes de pouvoir entre daimyos du Japon féodal. Outre un moteur de combat en temps réel de toute beauté, ce jeu propose un système de campagne simple mais semble-t'il très performant. Très classiquement, il s'agit de gérer ses provinces avec sagesse en développant les infrastructures nécessaires (châteaux, temples, armureries, jardins...), de conclure des alliances opportunes avec les autres daimyos et de combattre les taishos (généraux) ennemis à bon escient. Pour les missions spéciales, geishas, ninjas, ou...jésuites sont disponibles.

Le jeu tactique est proche dans le principe de ce que l'on peut trouver dans *Myth II* : on déplace des « régiments » et non pas des individus. Les troupes comprennent une grande variété de combattants : piquiers, samourais, archers, arquebusiers... Avec cela, les combinaisons tactiques sont nombreuses et il faudra un certain entraînement pour savoir bien exploiter les lignes de vue, les obstacles et autres dénivellations.



Un jeu très attendu sur un thème vraiment original et, pour une fois, historique.

HPS, APRES SMOLENSK, LA NORMANDIE

Le deuxième opus des *Panzer Campaigns* vient de paraître au moment où nous bouclons ce numéro. Après *Smolensk*, John Tiller est allé promener ses guêtres informatiques du côté de la Normandie. Ce jeu (dont nous rendrons un compte exhaustif dès le prochain numéro) se déroule à l'échelle de la compagnie et bénéficie d'une excellente recherche historique. Un premier et rapide contact avec les plages normandes nous montre que les Allemands sont bien difficiles à déloger, et que le bombardement naval et aérien massif est relativement peu efficace contre le Mur de l'Atlantique. L'impression d'ensemble est celle d'opérations où l'attrition domine, et qui sont rendues assez morcelée par la topographie, mais où le joueur allié bénéficie d'un bonus important grâce à son aviation.

Les scénarios, au nombre de 30 (plus les variantes) couvrent tous les affrontements du débarquement, plage par plage, plus une campagne qui dure 250 tours. Cette campagne reprend tous les combats du 6 au 30 juin. Une autre fait entrer en jeu tous les renforts historiques jusqu'en août, soit 750 tours. La vraie question est : aura-t'on humainement le temps d'y jouer avant le numéro 3 qui simulera, pour notre plus grande joie, « une bataille peu traitée du front de l'Est » ?

Ci-dessus. **La 21e Panzer (équipée de H-39 français reconditionnés) fait face aux paras de la 6e Airborne britannique à l'Est de Caen.**

Ci-dessous. **Le secteur d'Utah Beach au jour J.**

MEDIEVAL II

En parution imminente, la deuxième version de ce jeu tactique qui retrace les batailles du Moyen-âge. Par rapport à *Medieval*, on note quelques nouvelles capacités fort intéressantes : tirs de réaction, pieux de protection pour les archers, bombardes, système d'ordres par ailes. Les 30 batailles fournies dans le jeu sont centrées surtout sur la Guerre de Cent Ans (Azincourt, Héricourt, Formigny...) et sur les guerres d'Italie (Novarre, Cerisole, Garigliano, Ravenne, Pavie...) On trouve aussi des scénarios plus exotiques telle la bataille d'Arsouf.

Un éditeur de scénario est inclus qui permet de surcroît de peindre ses propres symboles. Ce jeu, sur lequel nous nous ferons un plaisir de revenir, semble être vendu exclusivement sur internet, chez Incredible Simulations à www.incrediblesimulations.com

Ci-dessus. **Formigny. Un grand classique de la guerre de Cent Ans, le face à face entre les archers anglais et la chevalerie française accompagnée d'arbalétriers.**

HORSE AND MUSKETS

Ceux qui avaient apprécié *Dragoons*, publié l'an dernier chez Battlefront, adoreront *Horse and Muskets* qui vient de sortir chez Schrapnel Games. Ce jeu propose de simuler les affrontements de la guerre en dentelles. Il comprend une vingtaine de scénarios reconstituant des batailles telles que Fontenoy ou Malplaquet. Les nationalités représentées comprennent la Prusse, la Russie, l'Angleterre, la Suède, la France, l'Autriche, la Saxe et les Américains. Le jeu se joue en tour de 15 minutes, les unités de base sont le bataillon pour l'infanterie, le groupe de deux ou trois escadrons pour la cavalerie et la batterie pour l'artillerie. Le système de jeu procède par tours alternés avec un système désormais éprouvé d'activation à l'initiative pour les leaders.

Par rapport à *Dragoon*, la qualité d'ensemble a été revue à la hausse, avec des graphismes et une I.A. améliorés. Surtout, un éditeur semble-t'il assez complet permet de créer ses propres cartes, ordres de batailles et scénarios.

Horse and Muskets s'achète sur le web à : www.shrapnelgames.com/HnM.htm

Ci-dessous. **Les redoutes de Fontenoy, bien connues des lecteurs de *Vae Victis*.**
A droite. **La glorieuse bataille de Malplaquet.**

STEEL BEASTS

Toujours chez Schrapnel Games, ce qui pourrait bien s'avérer être la meilleur simulation de chars de combat du marché. Prévu pour le mois de juillet, *Steel Beasts* entend restituer les combats de chars contemporains, à bord d'un M1A2 de l'US Army ou d'un Leopard 2A4 de la Bundeswehr. Le jeu se place du point de vue d'un chef de peloton avec d'autres unités qui agissent indépendamment de vous.

L'auteur s'est appuyé sur les conseils de tankistes américains et allemands pour spécifier des tactiques crédibles. Par ailleurs, la modélisation de la détection et des dommages infligés entend être précise et sophistiquée. Le jeu devrait être livré avec un éditeur de scénario qui permet de préparer les affrontements dans le détail. A suivre donc.

Ci-contre. **Ce char couvre sa retraite en lâchant des fumigènes.**

SUDDEN STRIKE

Voici un jeu tactique Deuxième Guerre Mondiale qui risque de faire parler de lui à sa sortie (septembre pour la France) . Développé par une équipe allemande, *Sudden Strike* se joue en temps réel. Comme chaque scénario peut mettre en scène jusqu'à un millier (!) d'unités, il ne faut probablement pas en attendre une manoeuvre de grande précision. Les graphismes, spectaculaires, ne sont pas en vraie 3D mais en vue isométrique avec sprites. C'est plutôt une bonne nouvelle vu la quantité d'unités à afficher simultanément à l'écran.

Cela dit, *Sudden Strike* nous semble bien alléchant par ailleurs : trois campagnes mettant en scène des unités allemandes, américaines, françaises, anglaises et russes, un système de gestion de l'équipement hérité de *Panzer General*, une base de donnée fort détaillée qui va du sniper au bombardier lourd.

L'aspect multijoueur n'a pas été oublié puisque 12 joueurs peuvent s'affronter simultanément sur un scénario. Ces scénarios privilégient la jouabilité sur l'historicité, mais comme un éditeur est compris, les OB pourront être retravaillés.

Jeu nettement grand public, *Sudden Strike* sera un bon divertissement entre deux parties de

LES DINOSAURES DE SID, CIVILIZATION III

Après *Alpha Centauri*, Sid Meier (auteur de l'immortel *Civilization*) travaille sur un jeu assez inattendu. En rigueur de termes, il ne s'agit pas d'un jeu historique mais plutôt...préhistorique. Dans *Dinosaurs*, le joueur contrôle un petit troupeau de reptiliens et doit le mener au long des âges en affrontant toutes sortes de dangers : féroces prédateurs, nouvelles espèces, changements de l'écosystème... Les mutations génétiques seront sont arme principale pour s'adapter. Un tel « Jurassic Sim » peut être intéressant mais le rendre jouable et amusant ne doit pas être chose facile.

A côté de cela, *Civilization III*, une valeur sûre et que nous suivons de près, est toujours en développement. Firaxis ne donne pas encore de date de sortie, mais nous savons que le jeu comportera beaucoup d'améliorations par rapport au standard d'*Alpha Centauri*, en particulier pour les graphismes (excellente nouvelle !), mais aussi pour ce qui concerne les modèles commerciaux et diplomatiques. L'économie pourra être plus spécialisée et cette spécialisation aidera à obtenir des avantages stratégiques (priver ses adversaire de ressources ou technologies décisives). La partie militaire sera affinée avec l'apparition de leaders et d'armées en bonne et due forme. On se régale d'avance.

ROGUE SPEAR : URBAN OPERATIONS

Pour les amateurs de forces spéciales, signalons cet add-on tout récent à l'excellent *Rogue Spear*. Après la Sibérie, le Kosovo et le Kazakstan, *Urban Operations* nous envoie dans des paysages nettement plus difficiles (surtout en multijoueur), puisqu'il s'agit des rues de nos bonnes villes de Mexico, Istanbul, Tokyo ou encore dans les souterrains du tube londonien.

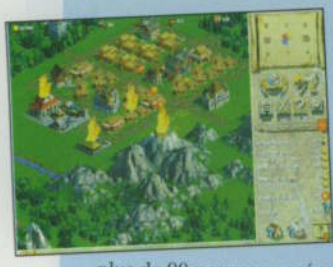
Au menu, encore plus de modes multijoueurs, quelques civils qui doivent (si possible) rester en vie et des missions encore plus stressantes. Cinq nouvelles missions seulement, plus une campagne adaptée de *Rainbow Six*. Cet add-on est mince mais plaira à tous les adeptes du genre. Signalons au passage que Red Storm (la compagnie de Tom Clancy) a conclu un accord avec les auteurs de *Spec Ops* pour la réalisation de nouveaux niveaux de jeu. Vive la guerre !

DU COTE DE CLOSE COMBAT

Deux nouvelles rapides. Tout d'abord : Atomic annonce officiellement la sortie de *Close Combat V* pour la fin de l'année. Cette fois-ci, retour aux origines de la série puisqu'il s'agira de combattre dans le Cotentin. Les opérations mèneront vos GI's d'Utah Beach jusqu'à la prise de Cherbourg. D'après ce que nous avons pu voir, le jeu reprend beaucoup d'éléments du décevant *Close Combat IV*. Si le système de campagne est bien revu, ce jeu peut être néanmoins passionnant. A suivre.

Ensuite, voici l'adresse de la FFL (Froggies Fighters League), le meilleur site français consacré à *Close Combat*. En pointant votre navigateur sur **members.xoom.com/ffl_clancc** vous découvrirez de quoi renouveler de fond en comble votre expérience tactique sur CC3 ou 4 : une grosse centaine de nouvelles cartes et mods (fichiers de jeux modifiés). Surtout, il y a là des patches nationaux fort bien faits. Le moteur robuste de CC3 permet ainsi de jouer avec les Finlandais, les Roumains, les Français (1940), mais aussi de s'ébattre en Afrique et... de refaire la guerre du Viêtnam. Et cela sans compter les mods éprouvé Realred et Western Front. Signalons enfin que ces pages web débordent d'activité et bénéficient de mise à jours quasi-quotidiennes; Nous en reparlerons plus avant dans la prochain numéro.

ANNO 1602 GOLD ET ANNO 1503

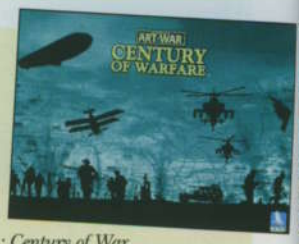


Pendant qu'Infogrames sort un nouveau packaging d'*Anno 1602*, un jeu bien agréable de colonisation et de commerce, Sunflowers (le studio allemand responsable créateur du jeu) prépare d'ores et déjà la suite, *Anno 1503*.

La nouvelle version d'*Anno 1602* propose, comme il se doit plusieurs nouveautés : interface retravaillée, I.A. améliorée, plus de 90 nouveaux scénarios qui prennent place dans un environnement enrichi (plus de 300 nouvelles îles avec de nouveaux bâtiments). Un éditeur de scénario vient prolonger la durée de vie du jeu.

Quant à *Anno 1503*, il comportera tout d'abord des graphismes entièrement redessinés, plus détaillés. Pour ce qui est des indigènes, parents pauvres de 1602, ils seront présents en force avec neuf civilisations, des Eskimos aux Aztèques en passant par les Africains ou les Indiens. L'IA doit être améliorée. Pour le moment, on n'en sait guère plus. Parution prévue au printemps 2001.

CENTURY OF WAR ET RUNE



Talonsoft se retire doucement du jeu historique et même si Norm Koger a signé pour un nouveau jeu, il s'agirait plutôt d'un thème Science Fiction ou fantastique. En attendant, L'ultime avatar du jeu *The Operational Art of War* est apparu. Il s'agit de *TOAW : Century of War*.

Il s'agit d'élargir et de regrouper en un seul jeu TOAW I et II dans leurs ultimes versions, avec une base de donnée d'unités élargie pour couvrir tout le XX^{e} siècle. Quelques scénarios concernant la Première guerre mondiale sont fournis. Ce packaging (comme on dit), n'est toutefois disponible que sur le site web de Talonsoft (www.talonsoft.com) et ne devrait pas être disponible en France. Il intéressera les rares amateurs de jeu d'histoire qui ne connaissent pas encore TOAW I ou II.

HARPOON IV

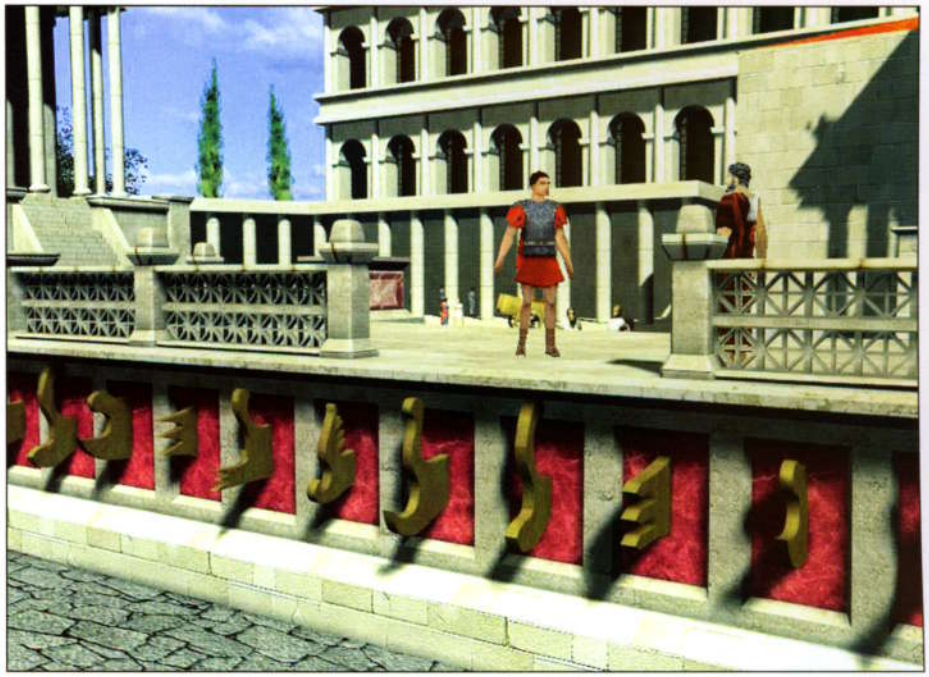
SSI semble avoir repoussé sine die la sortie de *Silent Hunter II*. En revanche, nous avons plus de précisions sur *Harpoon IV*, prévu pour cet automne. Comme les premiers *Harpoon*, les scénarios prendront place sur le théâtre d'opérations navales de l'Atlantique Nord, dans une campagne préparée par Larry Bond himself. 250 vaisseaux appartenant à 14 nations sont modélisés.

Point fort des simulations SSI, l'interface ne semble pas renier la richesse qui faisait les délices des Harpooneurs du monde entier. La vue 3D ne se contente pas d'être esthétique mais aide à se représenter des données telles que l'enveloppe de tir ou la couverture radar d'un navire. Les vues 2D sont largement customisables par un système de calque et permettent d'afficher des données telles que la couverture nuageuse, la bathymétrie, les portées des armes et des radars ou le passage des satellites de reconnaissance sur la région. Un jeu très attendu par tous les amiraux virtuels, qui étaient restés sur leur faim après *Fleet Command*.

ROME - POMPEI - VENISE

C'EST en Italie que la politique a été portée au niveau d'un des beaux arts. De fait,la riche histoire de la Péninsule est une source inépuisable de jeux informatiques.

Jean-Claude BESIDA



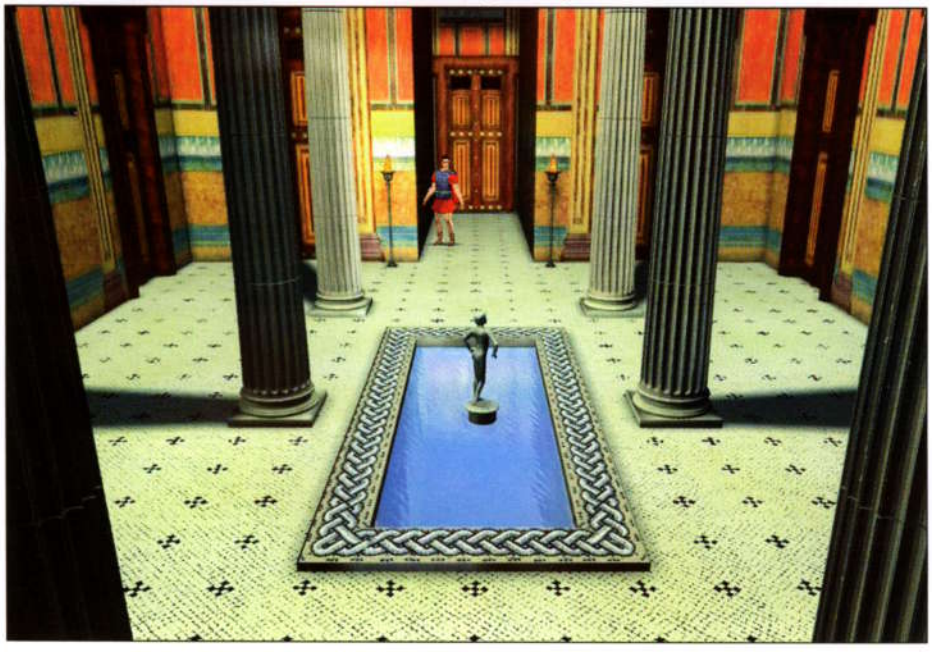
L'histoire antique a déjà été bien exploitée avec des titres tels que *Caesar I, II* et *III*. La Renaissance, malgré un remarquable *Machiavelli : The Prince* de Microprose a été d'avantage laissée en friche.

Cette saison, deux éditeurs français, Cryo et Montparnasse Multimédia sortent des jeux d'aventure fort documentés qui présentent tous la particularité d'être centrés sur une ville italienne.

Venise est sans conteste le plus novateur. Publié par Cryo Interactive, ce jeu de gestion online persistant met le joueur dans la peau d'un marchand vénitien du XVI[e] siècle. Ce choix n'est pas innocent. A cette époque, la Sérénissime République a ses heures de gloire derrière elle. L'aventure des grandes découvertes atlantiques d'une part et la poussée ottomane en Méditerranée d'autre part marginalisent progressivement cette cité-Etat commerciale. Venise a tout de même de beaux restes et le Quinquecento brille alors de toute sa splendeur.

La reconstitution en 3D de la ville est assez spectaculaire sur le plan architectural mais les rues manquent tout de même beaucoup d'animation. Il n'y a guère de personnages non-joueurs en vue. L'essentiel des préoccupations du joueur est de monter dans l'échelle sociale vénitienne. Pour cela, il doit acheter et vendre à bon escient, tout en dépensant une partie de sa fortune en dépenses de prestige (mécénat artistique oblige). Le commerce international le plus fructueux se fait essentiellement en prenant des parts dans l'armement de vaisseaux à destination des ports de Méditerranée. Les prix des marchandises fluctuent selon les événements historiques. Ce menu à base d'alliances entre joueurs nous semble à vrai dire un peu sec. Heureusement, par ailleurs, pour pimenter le jeu, chaque mois une énigme est proposée à la sagacité des joueurs par l'auteur de la fameuse Enigme de la chouette d'or. A la clef... un week-end à Venise à gagner par mois.

Pompei, toujours publié par Cryo, est plus classique. Il s'agit d'un beau jeu d'aventure historique prenant place dans la cité romaine, à la veille de sa destruction par le Vésuve en 79. Cette aventure est le premier volet d'une trilogie historique qui emmène le héros à la recherche de son épouse bien-aimée dans des lieux historiques, et pour commencer à Pompei. Cette histoire d'amour prend place dans une Pompéi magnifiquement restaurée. Comme pour *Venise*, on trouvera l'ambiance des rues un peu vide. Cela dit, déjouer les intrigues des patriciens pompéiens pour séduire la belle Sophia est un bien agréable moyen de mieux connaître cette cité engloutie par les laves du volcan.



D'autant que des experts des Musées Nationaux et de la Soprintendenza Archeologica di Pompei ont prêté leur concours à la réalisation du titre. La reconstitution en 3D de la ville est effectivement remarquable, avec une belle attention au détail (je pense par exemple aux fresques du temple d'Isis). Comme souvent dans les titres français, l'intérêt ludique n'est pas tout à fait à la hauteur de l'aspect culturel et de la qualité esthétique du jeu. Les passionnés d'histoire romaine y trouveront cependant leur compte.

Rome : le testament de César, publié par Montparnasse Multimédia, en revanche bénéficie, comme jeu d'aventure, d'une trame solide. Il s'agit de déjouer des complots dans les soubresauts qui agitent l'Empire au lendemain des ides de Mars 44 (assassinat de César). Le joueur incarne un décurion romain qui doit mener une enquête pour sauver un amour de jeunesse pris dans les rets de cette conspiration. Il sera amené à côtoyer de près Marc-Antoine, Brutus, Cicéron, Octave ou Cléopâtre à la recherche de la vérité.

Une base documentaire solide présente vraiment bien le contexte politique romain de l'époque. Le jeu lui-même est assez superbe graphiquement et la reconstitution de Rome est splendide. En revanche l'animation des personnages, plutôt maladroite, est moins convaincante.

Ce titre, même s'il ne relève pas strictement des jeux de stratégie, plaira aux mordus de *Res Publica Romana* qui veulent se mettre dans l'ambiance. ❐

IL EST des jeux dont on se dit qu'ils sont bons, très bons même, sans pour autant qu'ils fassent avancer les choses... Il en est d'autres, beaucoup plus rares, dont on se dit qu'ils vont changer le genre et que plus rien ne sera jamais comme avant : *Combat Mission* est de ceux-là.

Joël MONTAGU

COMBAT MISSION

LA RÉVOLUTION !

Combat Mission propose de recréer les combats tactiques en Europe de l'Ouest durant la Deuxième Guerre mondiale, entre le débarquement en Normandie et la fin de la guerre. Inutile de présenter la période, c'est sans doute la plus connue de l'histoire du vingtième siècle... Ce n'est donc pas par l'originalité de son thème que brille *Combat Mission*, mais il se rattrape sur bien d'autres points.

Le jeu se déroule en tour par tour, avec une phase d'ordres suivie d'une phase d'exécution en temps réel. Ce système, rarement utilisé dans les jeux d'histoire sur ordinateur, est pourtant des plus intéressants, à mi-chemin entre le tour par tour classique à la *Steel Panthers* (le joueur A joue, déplace ses unités et combat, puis le joueur B fait de même) et le temps réel à la *Close Combat* (où vitesse de clic et coordination œil/main sont parfois plus importantes que le sens tactique). Il allie en effet la réflexion (la phase d'ordres permet au joueur d'établir son plan d'action sans contrainte de temps) tout en se débarrassant de l'inconvénient majeur du tour par tour classique où un camp est totalement passif pendant que l'autre agit sans contrainte. Ici, l'ordinateur cherche à appliquer simultanément les ordres des deux camps, il en résulte donc forcément quelques « frictions » qui reproduisent si bien le dur contact des meilleurs plans avec la réalité !

Les unités sont représentées graphiquement dans un véritable univers en 3D. Chaque unité figure un groupe de combat d'une dizaine d'hommes, un véhicule ou une arme collective (de la mitrailleuse au canon antichar). Le joueur peut ainsi contrôler jusqu'à un bataillon ; au-delà, la limite de puissance des ordinateurs personnels actuels rend les phases de calcul trop longues et le jeu devient ennuyeux (plusieurs minutes d'attente entre les tours). Les forces représentées sont les armées allemandes, américaines, britanniques, canadiennes, françaises et polonaises.

Les unités sont différenciées par leur type (pas moins de 19 types de Sherman par exemple !). Chaque char se distingue en outre par ses propres caractéristiques de blindage et par son armement principal et secondaire. Chaque groupe de combat comporte un nombre d'hommes et un armement spécifique, par exemple six fusils K98, deux MP40, et un MG42 pour un groupe allemand. Chaque arme est ensuite prise en compte individuellement pour les tirs, en fonction de sa puissance de feu et de sa portée.

Toutes les unités sont aussi caractérisées par leur niveau d'expérience (il y a six niveaux, de Conscrit à Elite), leur moral et leur niveau de fatigue, ces deux derniers facteurs évoluant au cours du combat. Tout ceci a bien sûr une influence importante sur le comportement de l'unité pendant l'action et sur l'efficacité de ses tirs.

L'ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Tout commence par la sélection d'un scénario : une présentation générale de la bataille est proposée, puis le joueur choisit son camp et reçoit ensuite un briefing spécifique selon le camp choisi indiquant le contexte de l'action, la mission, un rappel des forces à votre disposition, et une évaluation des forces de l'ennemi (attention à l'intox, ces dernières informations peuvent être délibérément fausses !). On accède ensuite à la phase de déploiement où le joueur place ses unités sur le terrain, dans la limite permise par le créateur du scénario. Vient alors le premier tour de jeu...

Chaque tour est divisé en plusieurs phases : le joueur donne ses ordres dans une première phase. Là, il dispose de tout son temps pour examiner ses unités et leur position, étudier le terrain et évaluer la situation tactique.

Pour donner un ordre à une unité, rien de plus simple : un clic gauche pour la sélectionner, un clic droit pour ouvrir un menu déroulant ! Les ordres sont aussi accessibles par des raccourcis claviers.

Il est également possible de sélectionner une section entière en double-cliquant sur son chef, ou un groupe d'unités en traçant autour d'elles un cadre avec le bouton droit de la souris : ces facilités d'utilisation apportent beaucoup au confort de jeu.

On retrouve les ordres classiques de déplacement et de tir : déplacement normal, prudent ou rapide, les soldats peuvent aussi ramper pour être plus discrets. Chaque type d'ordre de déplacement influencera la conduite de l'unité en cas d'imprévu : une unité avec un ordre de déplacement lent ripostera plus volontiers qu'une unité avec un ordre de déplacement rapide qui cherchera d'abord à terminer son mouvement ou à se mettre à couvert.

MAC Win 98 WIN 95

Jeu CD-Rom PC et Mac en anglais édité par www.battlefront.com. Configuration : Pentium 200MHz avec 64Mo RAM et carte vidéo 8 ou 16Mo recommandé pour jouer confortablement.

Ces deux saisies. **(même position prise sous deux vues différentes pendant la phase d'action.) L'interface du jeu est très efficace. Les informations de base sur cette unité sont données en bas à gauche de l'écran : nationalité, type de char, niveau d'expérience, nombre d'hommes d'équipage, état des munitions, terrain occupé. D'autres infos peuvent être affichées en option (type d'armement, blindage, tables de perforation) La ligne qui part du char vers l'horizon indique sa cible : un 88mm.**

L'utilisation de points de passage (waypoints) permet d'ailleurs de planifier des déplacements assez élaborés, pour contourner une zone dangereuse par exemple.

Une fois l'ennemi repéré, il vous est possible d'affecter des cibles à vos unités, tout en sachant que leur instinct de conservation est prioritaire : vous pouvez toujours demander à un tireur bazooka à découvert de protéger votre retraite en asticotant ce Königstiger, il y a peu de chance qu'il se sacrifie pour vous, l'ingrat ! D'autres ordres plus particuliers sont aussi disponibles, comme « Ambush » (Embuscade) qui permet de couvrir uniquement une certaine zone de tir, ou « Reverse » qui permet à un char de faire marche arrière tout en gardant son meilleur blindage face à l'ennemi.

Après avoir donné ses ordres, le joueur clique sur le bouton « GO ». L'ordinateur calcule alors la phase d'action correspondant à une minute de temps réel, à partir des ordres donnés. Après ce calcul, le joueur voit se dérouler ces soixante secondes d'action en animation 3D. Cette minute peut être relue à volonté, comme une vidéo, à ceci près qu'on peut choisir de voir l'action depuis n'importe quel angle de prise de vue. En déplaçant sa caméra on peut ainsi découvrir des détails qui nous avaient échappés sous un autre angle : le départ du panzerfaust qui vient de détruire un Sherman, ou la volte-face d'un groupe de combat qui reflue sous le feu. On peut très facilement déplacer son point de vue à tout moment pendant cette phase (ainsi que pendant la phase d'ordres), grâce à une combinaison Ctrl+Clic, ajoutée à la demande des utilisateurs après la Bêta Démo publique de fin 99.

Après la fin de cette phase d'action, on retrouve la phase d'ordres, avec entre temps l'arrivée de renforts éventuels. Un système ingénieux permet d'affecter une probabilité à l'arrivée de renforts à partir d'un certain tour, ce qui garde tout son charme à l'incertitude du combat...

Ci-contre. **La progression paisible d'une patrouille canadienne en Normandie.**

L'INNOVATION

Combat Mission rassemble plusieurs innovations ou caractéristiques rares dans le domaine du jeu de combat tactique. La plus visible est tout d'abord la représentation 3D du champ de bataille et des unités. Cette vue en 3D n'est pas seulement un artifice cosmétique comme dans la série des East Front ou Panzer General 3D, ici tout est modélisé en 3 dimensions et tous les calculs de lignes de visée, d'angles de tir et de pénétration sont faits en fonctions de ces données. Ce réalisme fait de *Combat Mission* une véritable simulation de combat tactique.

À noter toutefois que chaque groupe de combat n'est représenté à l'écran que par trois « figurines », même si les dix hommes du groupe sont pris en compte pour les calculs, et que les arbres visibles symbolisent chacun une parcelle de forêt plus ou moins dense. La puissance de calcul de nos ordinateurs familiaux, si elle a évolué de façon gigantesque en cinq ans, a encore ses limites.

La représentation 3D apporte aussi un plus indéniable à l'immersion du joueur dans l'univers de *Combat Mission*. Il s'agit de prendre en charge des soldats plus ou moins expérimentés, que vous voyez courir, hésiter, tirer, ou fuir devant le feu ennemi. Placez la caméra au sol à leurs côté pendant un tir d'artillerie et vous comprendrez... On retrouve ainsi le même type d'attachement qu'un figuriniste peut avoir pour ses unités. Les effets sonores très réussis contribuent pour une large part à cette immersion.

La 3D permet enfin de représenter à l'écran les différentes conditions météo de façon réaliste : essayez un scénario se déroulant dans un brouillard épais et vous sentirez votre pouls s'accélérer !

Mais au-delà de l'aspect visuel, c'est le soin apporté à tous les détails du jeu qui le rend exceptionnel.

C'est ainsi que pour la résolution de chaque tir de blindé, le programme prend en compte les positions relatives du tireur et de la cible, le blindage de celle-ci, et même la qualité de l'acier le composant, il calcule ensuite l'angle d'arrivée du projectile, détermine si celui-ci rate, touche, ricoche, se brise ou perfore et enfin affiche des dégâts détaillés : équipement endommagé, homme d'équipage tué, véhicule immobilisé, détruit... Le même détail se retrouve dans le combat d'infanterie, la puissance de tir d'un groupe de combat se voit ainsi réduite chaque fois qu'un soldat est tué, puisqu'une arme disparaît avec chaque perte, on peut ainsi perdre le tireur panzerfaust ou FM !

L'importance de la cohésion des unités est aussi particulièrement bien rendue, le joueur a tout intérêt à garder une section unie autour de son chef, un groupe de combat isolé étant plus susceptible de paniquer dans un moment délicat.

Ci-contre. **Aïe! Arrivée d'un 150mm allemand, le Sherman a été immobilisé à la suite de cette explosion et son chef de char, qui avait le buste hors de la tourelle pour mieux surveiller les alentours, a été tué. Les murs de la maison en arrière-plan ont disparu pour laisser voir l'unité qui l'occupe (un tireur bazooka).**

Enfin, *Combat Mission* est sans aucun doute un des jeux où le brouillard de la guerre est le mieux simulé. Toute unité ennemie repérée est d'abord identifiée comme « Char », « Infanterie » ou « Véhicule » sans plus d'information. Ensuite, si d'autres contacts ont lieu, l'identification peut se préciser et devenir par exemple « Char Moyen » ou « Mitrailleuse » ; enfin à plus courte distance le char moyen sera identifié comme un Panther et la mitrailleuse comme une MG42. Il est intéressant de noter qu'une identification peut parfaitement être erronée : ainsi un char allemand sera souvent à première vue identifié comme un Tigre, alors qu'il peut s'agir seulement d'un PzIV, reflétant ainsi la véritable « psychose » des soldats alliés qui voyait des Tigres et des 88mm partout !

SCENARIOS ET OPERATIONS

On trouve un large éventail de batailles fournies avec le jeu : plus de 40 scénarios et une demi-douzaine d'opérations sont proposés, depuis les premiers combats des paras US le 6 juin 44 jusqu'aux ultimes actions de la campagne d'Allemagne. Comme on pouvait s'y attendre, 75% des scénarios concernent évidemment les forces américaines, les Anglais héritent de seulement six scénarios et deux opérations (dont une à Villers-Bocage où ils ne sont pas à la fête!), les Français, Canadiens et Polonais doivent se contenter chacun d'un petit scénario (plus un pour les paras Polonais d'Arnhem). Il est d'autre part regrettable que certains scénarios annoncés comme « historique » ne soient pas au niveau de l'ensemble, d'autant que certains autres sont de véritables petits bijoux. Nos amis Canadiens par exemple ne sont vraiment pas gâtés avec une interprétation totalement fantaisiste de la contre-attaque de la 12e SS Pz Division sur le North Nova Scotia Regiment !

Le jeu dispose aussi d'un générateur automatique de scénarios, que vous pouvez paramétrer à votre guise.

Mais il est aussi possible dans *Combat Mission* de jouer une succession de batailles, combinées dans le concept d'opération. Une opération se joue sur une carte unique (au maximum 5km par 3km), plus grande que pour les batailles ordinaires. Les batailles se déroulent ensuite sur une partie de cette carte qui se déplace au gré des résultats obtenus. Par exemple si l'objectif de l'opération est de prendre une ville, la carte sur laquelle se déroulent les batailles se déplacera progressivement vers la ville si vous remportez des succès. Si vous essuyez un revers, vous pouvez être repoussé de plusieurs centaines de mètres ou d'un kilomètre, et tout est à refaire. Le terrain garde bien sûr les traces des batailles précédentes, et dans les dernières étapes d'une opération, il n'est pas rare de combattre au milieu de ruines, entouré de dizaines d'épaves de chars !

Ci-dessus. **illustration du système de points de passage. Ici les trois branches du parcours seront effectuées en courant (Run), on peut aussi faire varier le type de déplacement selon les branches : marcher puis courir puis ramper par exemple. Le trait brun qui part du carré jaune vers le bas indique le lien de l'unité avec son chef de section. Dans ce cas tout va bien. Quand le trait est noir, cela signifie que l'unité n'est pas sous le contrôle de son chef, donc plus lente à réagir aux ordres et susceptible de paniquer plus facilement.**

Ce système se prête bien aux situations classiques d'attaque/défense frontale, il est en revanche trop rigide pour des situations plus fluides comme des combats de rencontres ou des débordements. En effet si l'un des camps a la place de déborder, à la fin de la bataille la ligne de front se déplace souvent au niveau de ses unités avancées sur toute la largeur du terrain, forçant parfois l'adversaire à abandonner des positions certes débordées, mais qu'il pourrait néanmoins souhaiter défendre dans la bataille suivante.

EDITEUR DE SCENARIOS

Enfin, un éditeur de scénarios et d'opérations très complet est à la disposition des plus créatifs, qui pourront recréer leur bataille favorite dans *Combat Mission*. Nul doute que la liste de scénarios déjà bien fournie viendra s'enrichir dans les prochains mois d'une multitude de nouvelles batailles disponibles sur internet : la seule difficulté sera comme d'habitude de séparer le bon grain de l'ivraie !

En plus des sites habituels consacrés aux wargames, on peut mentionner l'adresse URL suivante : http://perso.club-internet.fr/xavdeg/appuifeu/ qui pourrait bien devenir le site de référence pour tous les joueurs francophones.

Toutes ces formes d'affrontements sont jouables contre l'ordinateur (qui fournit un adversaire honorable) ou contre un autre joueur humain (seulement par courrier électronique ou sur le même ordinateur pour l'instant, une extension gratuite permettant le jeu par connexion internet TCP/IP sera disponible prochainement sur le site de Battlefront).

Au chapitre des regrets : (il faut tout de même bien en trouver quelques uns) :

- Le manque d'écran d'ordre de bataille se fait à mon avis cruellement sentir, notamment dans les scénarios les plus grands, où l'on a bien du mal à avoir à tout instant une vision claire de l'organisation de ses forces et à ne pas oublier une unité. Ce sujet a été longuement débattu à la fois dans l'équipe de test et sur le forum de www.battlefront.com mais les concepteurs considèrent qu'il serait irréaliste de donner au joueur ces informations à tout moment... Reconnaissons-leur en tout cas le courage de leurs convictions!

- Nous avons déjà évoqué les limites du système d'opérations, on peut regretter qu'il remplace un système de campagne plus classique certes, mais aussi plus éprouvé, qui aurait permis de suivre une compagnie ou un bataillon de juin 44 à mai 45, avec une amélioration du niveau d'expérience des unités survivantes au fil du temps.

Ce sont cependant là des défauts mineurs par rapport au pas de géant que fait franchir ce jeu au genre de la simulation de combat tactique !

❐

COMBAT MISSION

Qualités : Système de jeu résolument novateur et tout à fait réussi, recherche du réalisme et pas du tape-à-l'oeil, IA honorable, éditeur de scénarios très complet, stabilité excellente, et une équipe de développement à l'écoute des remarques des joueurs sur leur forum.

Défauts : Manque d'un écran récapitulatif des forces, quelques scénarios à la rigueur historique douteuse, des choix d'interface parfois déconcertants au premier abord.

Laurier du saut créatif des quatre dernières années dans la catégorie wargame.

SPWAW

ATTENDU depuis longtemps, plusieurs fois repoussé, *Steel Panthers : World at War* (SPWAW pour les intimes) est enfin disponible depuis le 8 mai dernier.

Joël MONTAGU

SPWAW est la dernière déclinaison du célèbre système de jeu tactique *Steel Panthers*, succès sans précédent depuis 1995. *Steel Panthers* concernait uniquement la deuxième guerre mondiale, la série a continué avec *SP2* pour l'époque 1945-2000, et plus tard *SP3*, qui englobait avec quelques innovations et à une échelle un peu plus grande la période 1939-2000. *SPWAW*, lui, couvre la période 1930-1949.

Cette version est basée sur *SP3*, le dernier jeu de la série qui introduisait des nouveautés intéressantes comme la prise en compte du commandement et de la cohésion des unités, un système d'ordres, l'arrivée de renforts en cours de partie, un éditeur de campagnes... Les concepteurs sont cependant revenus à l'échelle d'origine qui avait une grande part dans le succès de *SP1* : les véhicules sont représentés individuellement et l'infanterie au niveau du groupe de combat, chaque hexagone figurant 50m de terrain.

Les améliorations sont innombrables :

- Tout d'abord le jeu a été réécrit pour Windows 95 et 98, finies les galères du DOS! Et la stabilité paraît irréprochable (pas un crash en trois semaines d'utilisation intensive).

- De nouveaux terrains font leur apparition : bocage, haies, murs, vergers, vignes, terrain boueux... De nombreux éléments de décor ont aussi été améliorés graphiquement .

- Paras, planeurs, et infiltrations commandos sont désormais au menu.

- Le système de résolution des tirs sur blindés a été considérablement affiné notamment par la prise en compte de l'angle de tir dans les trois dimensions, on a ainsi beaucoup moins de résultats incohérents comme c'était trop souvent le cas avec les versions précédentes.

- Les résultats des tirs sur véhicules sont plus variés : capacité de mouvement réduite, immobilisation, canon ou mitrailleuse hors service, tourelle bloquée, radio détruite, système de tir endommagé... Cela donne plus de piment à l'action tout en étant plus réaliste.

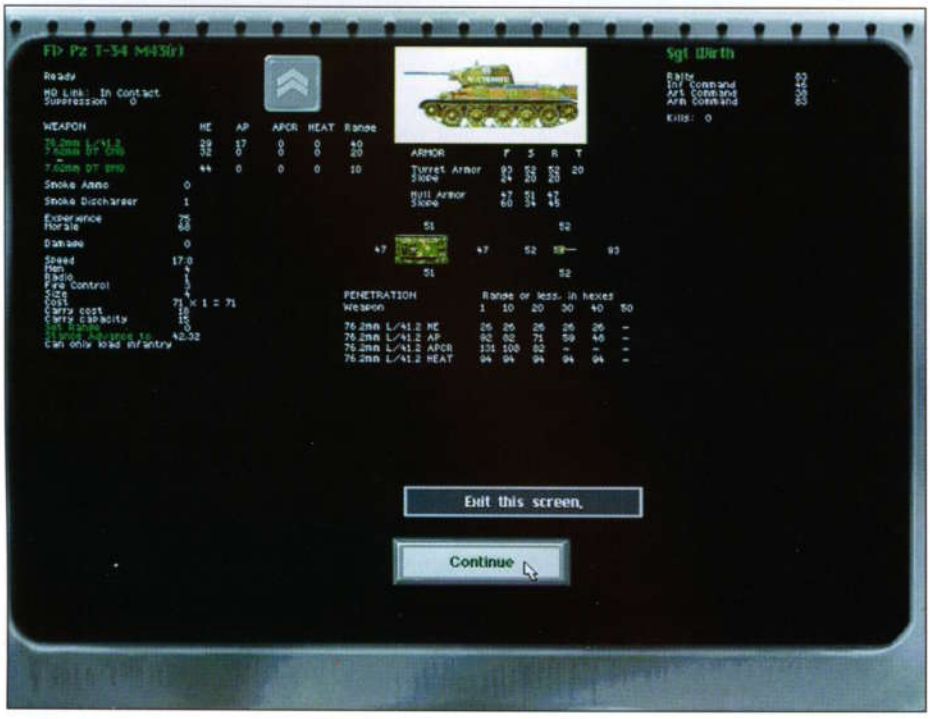
- L'infanterie est moins vulnérable que dans *SP1* et *SP2* où un groupe de combat disparaissait sur une rafale de FM. Les snipers et les équipes de reconnaissance sont aussi plus difficiles à repérer.

- Les sapeurs de combat peuvent poser des mines pendant le jeu.

- L'utilisation de l'artillerie a été revue sur un mode plus réaliste : les délais des tirs d'effet sont plus longs, les tirs ne peuvent être demandés que par le QG ou un observateur avancé.

- Tous les ordres de bataille ont été révisés et sont maintenant plus proches de la réalité. Il est déjà prévu de corriger dans un prochain patch les quelques rares erreurs repérées trop tard.

- Le jeu par e-mail a été sécurisé pour éviter la triche et fonctionne sans problème.



Développé par l'équipe de passionnés de Matrix Games à partir du code source de *SP* (fourni gracieusement par SSI), *SPWAW* est disponible gratuitement par téléchargement à partir de www.matrixgames.com/register/register.asp mais aussi sur le site TheGamers.net et figurera aussi sur les CD-ROM accompagnant plusieurs magazines de jeux PC américains (Cyberstratège était sur la liste, mais...). Pour l'option téléchargement, la taille du fichier varie entre 212 et 315Mo selon les options choisies. Une connexion à haut débit est quasi-indispensable. Quant aux magazines, ils sont habituellement disponibles dans quelques librairies anglo-saxonnes à Paris. ❐

Jeu en français pour PC réalisé par Microprose et distribué par Ubi Soft (dialogues en français ou en VO). Configuration minimum : Pentium 266, Win95, 32 Mo de RAM, disque dur de 250 Mo, CD-Rom.

WIN 95

UN PEU d'action de temps en temps ne fait pas de mal. Après un *Falcon 4.0* qui plaçait très haut la barre de la simulation de combat, Microprose nous invite avec *Gunship !* dans un champ de bataille virtuel destiné avant tout au plaisir de jouer.

Jean-Claude BESIDA

GUNSHIP !

Le jeu se prend assez facilement en main, malgré une carte de commandes erronée. L'écran d'accueil nous donne le choix entre un tutorial, un combat aléatoire instantané, un scénario scripté ou la campagne. La version testée n'implémentait pas le multijoueur, mais la version finale doit prendre en charge les combats jusqu'à huit joueurs par réseau local ou internet. Le tutorial est relativement léger. Il passe rapidement en revue les principales commandes et donne quelques indications pour la manœuvre, sans plus. On n'est pas dans un simulateur studieux, mais bien dans un jeu plutôt orienté action, à l'instar de *Comanche 3*.

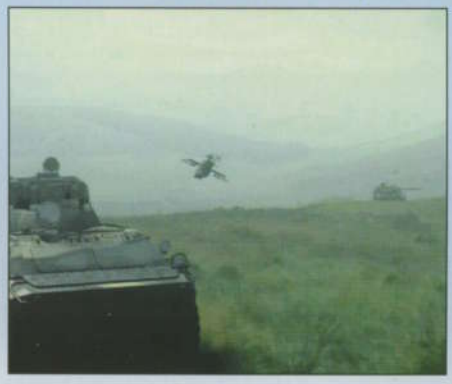
L'action instantanée présente l'avantage de vous mettre aléatoirement aux commandes d'un des trois appareils modélisés ici : l'AH-64D, l'Eurocopter et le Mi-28 Havoc. Qu'on ne s'y trompe pas. Les différences entre ces trois hélicoptères ne sont pas flagrantes. Les graphismes (extérieur et cockpits) sont bien différenciés, les points d'emport des armes aussi. En revanche, les modèles de vol, le pilotage et les armements tirés sont étrangement semblables. Par contre, si l'option « langue natale » est activée, on aura la joie d'entendre des dialogues radio en Anglais pour l'AH-64, en Allemand pour l'Eurocopter et en Russe pour le Mi-28.

La campagne est un peu décevante car elle n'est pas à la hauteur de ce qui se fait couramment à l'heure actuelle. Le motif général propose un retour significatif sur les champs de bataille de la guerre froide puisqu'il s'agit de l'invasion russe de la Pologne défendue par l'OTAN. L'exécution en revanche est maladroite. Elle consiste en une série de scénarios purement linéaires, se déroulant sur des cartes assez petites (16x16 kms). La campagne ne progresse que si l'on réussit chaque mission. On est de fait assez loin des campagnes dynamiques où l'action évolue en permanence le long du front indépendamment de vos missions. Celles-ci sont assez variées et agréables à jouer, mais le terrain nous semble bien plat, sans la moindre colline derrière laquelle s'abriter. On est en Pologne, mais quand même.

Cette absence de relief est d'autant plus regrettable que les textures du terrain sont par ailleurs très agréables à regarder. Les champs ont une belle palette « MittelEuropa », et les raccords sont plutôt bien faits avec les éléments en relief (maisons, arbres). Seul bémol : les forêts quoique bien fournies sont des placages en 2D, ce qui donne un curieux sentiment lorsqu'on slalome entre les arbres. On a l'impression de naviguer entre des planches peintes, comme dans un décor de théâtre ou un village Potemkine...

Comment se manient les appareils ? En fait, plutôt bien. On est frappé de leur rapidité de réaction et de la nervosité de leurs mouvements. L'inertie « réaliste » du *Jane's Longbow 2* est assez loin derrière nous. Ici, le propos est autre. Et la rapidité de mouvement de la bête produit, paradoxalement, un effet de réalisme inattendu : il est très difficile de gérer seul à la fois le pilotage et la gestion des combats. Et on comprend, bien mieux que sur certains simulateurs soi-disant plus ambitieux, pourquoi ces appareils se manient à deux (un pilote chargé de la navigation et un officier de tir chargé des systèmes d'armes embarqués).

De fait, le principal intérêt de *Gunship !* réside bien dans ce découplage des fonctions. Le joueur peut très bien déléguer le pilotage de l'hélico à l'I.A., moyennant quelques instructions (sur la vitesse et l'altitude aux différents points de navigations). Ces instructions sont révisables en cours de mission par radio. Et ensuite, il passe dans le cockpit du tireur pour se concentrer sur l'acquisition et la destruction des cibles. Une très instructive vue ORT (Transmission par Relais Optique) permet de balayer le champ de bataille et de zoomer sur les points suspects pour y dénicher des cibles.



Inversement, il est fort intéressant de se contenter de piloter l'hélicoptère au-dessus des zones dangereuses et d'aider du mieux que l'on peut son copilote-tireur informatique en positionnant au mieux l'hélicoptère par rapport aux cibles repérées. Par exemple, il vous signale par radio qu'il vient d'acquérir un char (ce qui vous est confirmé par un témoin qui indique la direction de la cible). A vous ensuite de l'aider à le traiter en ralentissant le vol et en présentant l'hélicoptère selon un axe de tir efficace.

Au final, ce jeu laisse une impression mitigée. Bien que clairement orienté « arcade », il est loin d'être facile à maîtriser et présente bien des subtilités. D'un autre côté, on a du mal à y trouver ses marques. Une chose aussi simple que faire défiler les points de navigation les uns après les autres au cours d'un vol demande par exemple une procédure tarabiscotée et peu pratique. Mais une fois ce cap franchi, on retrouve un brave jeu de « tank busting » nerveux et efficace. ❐

GUNSHIP !

Qualités : Beauté des graphismes, intérêt des deux situations pilote/tireur, intégration promise avec le futur *Tank Platoon !*

Défauts : Complications inutiles dans les commandes, hélicoptères peu différenciés, campagne linéaire.

LA QUALITE et la précision historique de Campaign 1776 ne peuvent laisser indifférent. Alors que le jeu d'histoire reste le parent pauvre du jeu sur ordinateur, HPS et John Tiller nous donnent pourtant, avec Campaign 1776, une fantastique démonstration de leur vitalité de création. C'est certain, l'Histoire a encore un bel avenir !

Frédéric BEY

Campaign 1776

UN VRAI JEU D'HISTOIRE SUR VOTRE PC !

Le défi relevé par HPS Simulations, pour son deuxième jeu (le premier étant *Smolensk 1941*) est de couvrir dans leur totalité les événements de la Guerre d'Indépendance américaine (1775 - 1783). Ce projet sous-entend une prise en compte à plusieurs échelles des opérations militaires, des réalités tactiques des batailles, gérées au niveau de la compagnie (moins de 50 hommes), aux options stratégiques des principales armées (une dizaine de milliers d'hommes chacune). Les principes de bases, et leurs rendus visuels, sont exactement ceux d'un jeu sur carte des plus classiques : hexagones, pions en 2D avec symbole OTAN (la vue 3D n'étant pas satisfaisante), tour par tour. La valeur de *Campaign 1776* provient de la puissance de son support informatique. Les unités de base sont des compagnies et les pertes sont gérées à l'homme près. L'IA gère de la même façon et automatiquement les notions de fatigue, sur une échelle allant de 0 à 90, ou l'approvisionnement en cartouches de chaque groupe de soldats...Ce niveau de précision serait à proprement parler ingérable dans un jeu traditionnel, mais ici à l'inverse il est la source d'un réalisme historique impressionnant. La bande son, composée de chansons et musiques d'époque, ne gâche rien à ce plaisir.

QUELLE FORMULE DE JEU CHOISIR ?

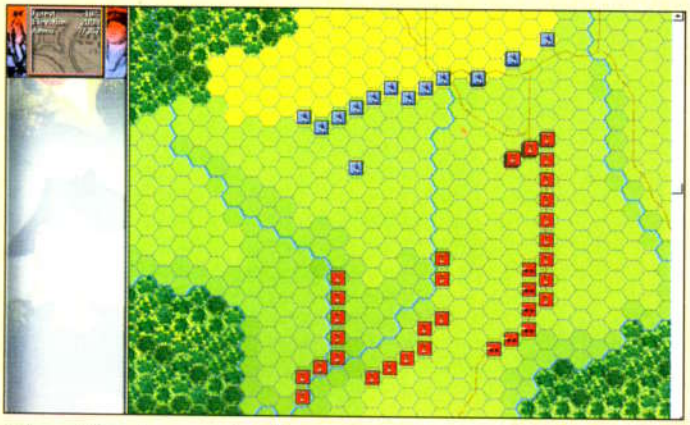
Campaign 1776 permet d'aborder la guerre d'Indépendance américaine sous un très grand nombre d'angles, que la présence d'un éditeur de scénarios peut encore décupler. Les différents modes de jeux ayant déjà été présentés dans le n°18 de Cyberstratège, nous allons nous consacrer ici à la formule qui semble la plus riche et intéressante : le jeu de campagne par e-mail. Nous en profiterons pour aborder ensuite les conseils de jeux appropriés. Pour lancer la campagne, il faut cependant choisir parmi un certain nombre de paramètres et... Trouver un partenaire plus satisfaisant que l'IA !

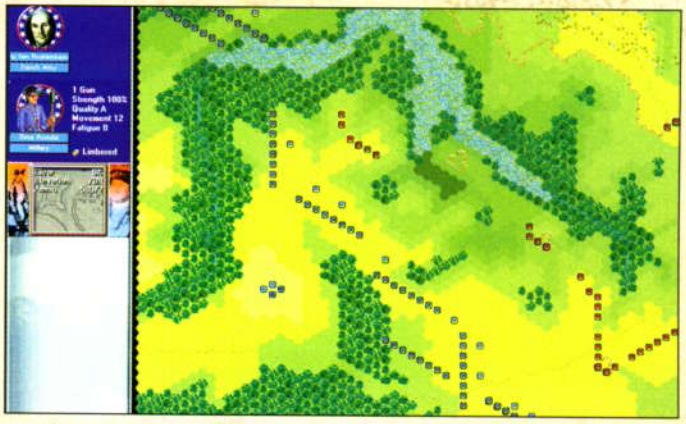
L'alternative principale concerne le recours ou non à l'option « Use excepted values » (calcul automatique des résultats des batailles). Si on retient cette option, la campagne se résumera à une sorte de « quizz ». Seules de simples questions seront posées aux deux joueurs, illustrées d'une présentation circonstanciée du contexte. Les choix retenus par les joueurs serviront au calcul de résultats stratégiques (manœuvres) et tactiques (batailles). Par exemple, la campagne qui couvre la totalité de la guerre d'Indépendance débute par une série d'interrogations sur la situation explosive à Boston ? Choisirez-vous ou pas d'aller jusqu'à l'émeute si vous êtes Américain, souhaiterez-vous écraser les « Insurgents » dans le sang si vous êtes Anglais ? Cette formule de jeu a le mérite d'être ultra rapide. Les campagnes sont résolues en quelques dizaines d'échanges de messages, un peu moins pour les plus courtes, et cela sans même voir un pion ou un champ de bataille. Quelques instants suffisant pour prendre les décisions, la partie peut être bouclée en quelques heures d'échanges, sur le thème « tiens si on simulait la totalité de la Révolution américaine cet après-midi ? ».

Ce système rapide est certes stimulant, mais les amoureux de jeux d'Histoire voudront sans doute aller plus loin. Pour cela, il suffit d'ignorer l'option citée plus haut lors du démarrage de la partie. Dans ce cas, chaque bataille sera jouée dans sa totalité, grâce au module tactique du jeu : finies les questions stratégiques, bonjours les hexagones et les centaines de pions à manœuvrer... Mon conseil est, au bout du compte, de retenir l'option de calcul automatique du résultat des batailles, mais de la désactiver au coup par coup, à chaque fois qu'une bataille semble intéressante à simuler pour les deux joueurs. À l'inverse, ceux-ci pourront se mettre d'accord pour ne pas jouer l'intégralité de tous les

A gauche. **Le jeu de campagne est la formule la plus intéressante de Campaign 1776.**

A droite. **En 3D (vue peu utilisable dans le cours du jeu), les valeureux régiments français aux ordres de Custine et Charlus.**





Ci-dessus. **Historiquement, les affrontements les plus violent eurent lieu, comme ici, autour de Freeman's Farm. (vue 2D rapprochée).**

A droite. **Rochambeau commande à Yorktown le corps expéditionnaire français. Prudent et avisé, il assure le succès de son entreprise.**

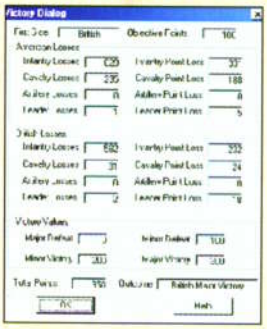
affrontements tactiques, ce qui reste un avantage important pour limiter la durée de la campagne. En effet, l'échelle de simulation tactique étant celle de la compagnie, une bataille ne se résout pas en deux temps et trois mouvements. Il faudra du temps, et plusieurs semaines d'échange de mails pour en venir à bout. Il faut noter l'existence d'une option de jeu assez amusante qui consiste à autoriser les joueurs à « s'arranger » sur le résultat d'une bataille, pour l'abréger. Un Washington malmené à Brandywine peut ainsi essayer de convaincre, via la messagerie interne à ï, son adversaire britannique Howe d'arrêter le combat sur un résultat nul, voire de défaite mineure, plutôt que de risquer la défaite majeure... Cet aspect jeu de rôle est des plus plaisants et évite les séances de torture, lorsque l'on sait une bataille perdue dès le premier tiers de son déroulement. Il est également recommandé de choisir l'option « tirs défensifs automatique » qui économisera les échanges de messages au cours des batailles (2 échanges par tour de jeu au lieu de 6).

SAVOIR A QUI ON A FAIRE

Pour aborder les conseils de jeux, il faut d'abord apprendre à connaître les armées en jeu. Les troupes anglaises, renforcées de mercenaires allemands, sont organisées et équipées à l'européenne. Leur qualité et leur moral sont excellents. Les compagnies sont relativement nombreuses et constituées de plus de 50 à 60 hommes. Leur faiblesse vient de leur faible nombre total. Plus on avance dans le conflit, plus les Anglais seront en infériorité numérique. Bien que force coloniale, l'armée anglaise possède quelques régiments de troupes légères parfaitement adaptées au combat en forêt et en terrain difficile, typique d'une Amérique encore parfaitement sauvage.

Les armées américaines sont constituées de soldats non professionnels. Les milices des Etats, comme les régiments réguliers, sont notablement moins solides que leurs adversaires. La force du camp américain provient du nombre de ses régiments, même si les compagnies qui les composent sont de petite taille (30 à 50 hommes). Enfin, l'avantage principal des Insurgents réside dans les positions défensives qu'ils occupent la plupart du temps, à l'ouverture des batailles. Ce point sous entend d'ailleurs qu'il faut éviter, quand l'interface « campagne » du jeu le propose, de quitter les positions retranchées... L'ultime atout des compagnons de Georges Washington est finalement l'arrivée de renforts français (voir encadré historique). Les régiments français sont en tout point comparables à leurs homologues anglais, avec tout de même un manque d'habitude au théâtre d'opération.

L'infanterie domine le champ de bataille. Le rôle de l'artillerie est quasi anecdotique. Les cavaliers, presque exclusivement des dragons, ne sont que des fantassins montés, pour se déplacer plus rapidement (réserves mobiles). Les armées, qu'elles soient anglaises ou américaines, sont enfin typiques du XVIII[e] siècle classique. La ligne d'infanterie demeure la formation



Les résultats des batailles sont présentés exactement comme dans la défunte série *Battleground* de Talonsoft.

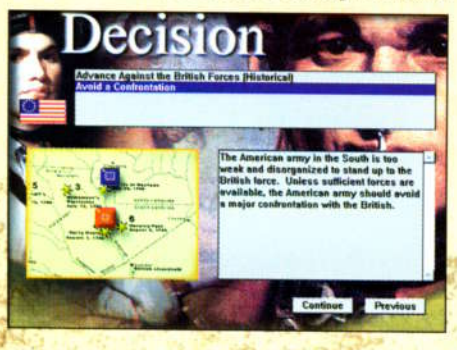
privilégiée et les colonnes d'assaut ne sont pas encore à l'ordre du jour. Le feu prime sur le choc : les meilleurs résultats seront obtenus en maximisant sa capacité à faire feu, en restant à l'abri d'une position protégée. Les situations auxquelles ont à faire face les joueurs de *Campaign 1776* sont celles de batailles rangées. Les tactiques originales d'embuscades et d'escarmouches en forêt ne sont pas l'objet du jeu (voir plutôt à ce sujet l'excellent *Fields of Fire*, chez Empire). Il est par contre possible, du fait des terrains particulièrement boisés de la plupart des champs de bataille, d'organiser des manœuvres subtiles à l'abri des yeux de l'adversaire.

LES BONNES TACTIQUES

Le jeu par e-mail, avec tirs défensifs automatiques, nécessite de se pencher un instant sur certains paramétrages par défaut. En effet, dans la phase de jeu de l'adversaire, l'IA gèrera « au mieux » la répartition de vos tirs (en résumé, elle vous fera tirer sur l'unité la plus proche...). Cependant, il existe une option « ajustement du tir défensif automatique », dans le menu A/I, qui permet d'affiner quelque peu la donne. Elle offre le choix, pour l'infanterie et l'artillerie séparément, entre trois distances de déclenchement du tir défensif : à portée maximale, à portée intermédiaire ou à bout portant. Pour l'infanterie, retenir son tir le plus longtemps possible semble

Ci-contre. **Le combats les plus disputés de la bataille de Saratoga se déroulent, dans notre partie de test, le long de la rivière, là où les Américains se sentaient les mieux installés (vue 2D rapprochée).**

Ci-dessous. **Les décisions à prendre sont relativement simples. Les options historiquement retenues sont toujours signalées. Ici, le joueur choisit de n'en faire qu'à sa tête...**


Decision
Advance Against the British Forces (Historical)
Avoid a Confrontation
The American army in the South is too weak and disorganized to stand up to the British force. Unless sufficient forces are available, the American army should avoid a major confrontation with the British.
Continue
Previous

L'INTERVENTION FRANÇAISE EN AMÉRIQUE (1780-1783)

La stratégie de la France, dans le cadre de la Guerre d'Indépendance américaine, est l'exemple parfait d'une politique intelligente et adaptée. Après les nombreux échecs de la seconde partie du règne de Louis XV, la revanche sur l'Angleterre devient une obsession partagée par les différents cabinets qui se succèdent à la tête de la France (1). Sans puissance navale, rien n'est possible. La fin du règne de Louis XV est donc consacrée au rétablissement de la marine de guerre, sous l'impulsion de Choiseul et de Praslin. Louis XVI très sensible aux questions de stratégie maritime parachève le renouveau de la Royale, avec l'appui de son ministre Sartine. Il ne manque ensuite que le prétexte, ou plutôt l'occasion, car la prudence reste de mise. La Révolution américaine la fournit très rapidement.

La France entre en guerre dès 1778, encouragé par la victoire de Gates à Saratoga. Jusqu'en 1780, la France, rejointe par l'Espagne en 1779, ne conduit que des opérations maritimes limitées. La chimère d'une invasion de l'Angleterre vite oubliée, les résultats des batailles navales, comme celle d'Ouessant (27 juillet 1778) ou des campagnes des Antilles de 1779 et 1780 (amiral d'Estaing) demeurent somme toute décevants. La suite, organisée par de Castries qui remplace Sartine, est par contre une vraie réussite stratégique : objectifs précis, plan global et adéquat, moyens proportionnés. Rochambeau est envoyé en Amérique, en mai 1780, avec un contingent d'environ 5000 hommes. Il est soutenu par de Grasse et une puissante escadre aux Antilles, alors que Suffren conduit dans les Indes une étonnante diversion stratégique, dont on n'a pas fini de parler.

Après des débuts très timides, la collaboration militaire franco-américaine trouve ses marques en 1781 et donne lieu à l'éblouissante campagne de Yorktown. Cette victoire, qui sonne le glas de l'Amérique anglaise, présente en effet une superbe manœuvre, pour bloquer les 8000 hommes de Cornwallis à Yorktown et le forcer à capituler. L'opération repose sur la double concentration, fait exceptionnel pour l'époque, des armées de terre de Washington et Rochambeau avec la flotte de Grasse. Cornwallis se retrouve vite piégé par les forces terrestres franco-américaines. Les tentatives navales anglaises, pour rompre le blocus, échouent les unes après les autres : celle de Arbuthot, qui affronte des Touches (mars 1781), ou celle de Hood qui tente de retarder à tout prix l'arrivée de Grasse (avril 1781). Ce sont finalement les opérations de la flotte française commandée par de Grasse, opposée à celle de Graves dans la baie de la Chesapeake, du 5 au 9 septembre 1781, qui décident de l'issue finale du conflit. Graves n'est pas franchement battu, mais il doit se retirer et ne parvient pas à rétablir le ravitaillement de Cornwallis. Ce dernier capitule le 17 octobre, après quelques actions d'éclats des deux armées (opérations de siège, assauts, sorties), au cours des semaines précédentes. Sans franc succès tactique (que se soit sur terre ou sur mer), les Français remportent une éclatante victoire stratégique, notamment grâce à l'emploi efficace de leur flotte, et permettent à leurs alliés de s'émanciper définitivement. Les régiments français ne quittent l'Amérique qu'entre fin 1782 et début 1783, après une nouvelle année de quasi-inaction en Virginie. La fâcheuse défaite de Grasse aux Saintes (12 avril 1782) obère quelque peu le bilan, mais n'empêche pas la France d'effacer, par le Traité de Versailles de 1783, l'affront terrible du traité de Paris de 1763... Grâce à des opérations soigneusement préparées et pensées et avec des pertes minimes en hommes et en vaisseaux, la France a retrouvé son rang.

(1) : A ce sujet, nous recommandons chaudement la lecture du passionnant *Secret du Roi* de Gilles PERRAULT paru aux éditions Fayard et dont le troisième tome « La Revanche Américaine » est justement consacré à la mise en place de la participation française à la Guerre d'Indépendance (NDLR).

réellement la meilleure solution. Les armes individuelles de l'époque ne sont efficaces qu'à très courte portée et la première salve est systématiquement la plus meurtrière. Pour l'artillerie, tout dépend de la position du canon : le défenseur aura souvent intérêt à tirer au dernier moment, pour foudroyer les assaillants. L'attaquant, à l'inverse, fera donner ses batteries de plus loin, pour soutenir l'avance de ses fantassins. De toute manière, il ne faut pas compter sur l'artillerie pour faire de gros dégâts... Par contre, la capture ou la destruction d'un canon adverse rapporte gros, en termes de points de victoire. La prudence est donc de mise. Les batailles se gagnant par un feu bien organisé, il convient de connaître aussi quelques ficelles utiles, qui découlent d'ailleurs souvent du bon sens : il vaut mieux choisir comme cible des unités en colonnes ou à cheval que d'autres déployées en ordre étendu. Plus bizarrement, les résultats des tirs sont doublés contre les convois de ravitaillement. Un autre élément déterminant de la sûreté du tir est le niveau de fatigue des troupes. L'efficacité chute de 10% pour chacun des six niveaux de fatigue ! Il est dès lors conseillé de ranger les compagnies de chaque régiment en plusieurs échelons et de les faire tourner, pour ne pas laisser en première lignes des tireurs épuisés.

Pour les mouvements, les tactiques sont assez précises et faciles à décrire. La formation en colonne est prescrite pour les mouvements rapides, sur les routes et les chemins, à l'abri des tirs ennemis. Le mouvement en ligne est le meilleur en terrain dégagé, lorsque l'ennemi est proche. Attention, l'entrée dans des hexagones contenant des bâtiments ou dans des hexagones de terrain marécageux conduit automatiquement à la désorganisation d'une unité en ligne. Il faut progresser en colonne pour éviter cet inconvénient. La formation en ordre étendu est de son côté idéale pour reconnaître le terrain, les pertes face à un tir inopiné de l'ennemi étant diminuées de moitié dans cette posture. Par contre, à moins d'un infériorité numérique notoire, il faudra songer très vite à revenir à un déploiement en ligne classique, dès que le combat deviendra sérieux.

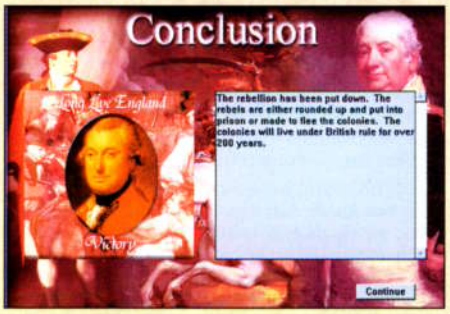
Parlons des chefs pour terminer. Une position en première ligne les expose dangereusement au feu adverse, mais peu aider à maintenir leur unité en ligne, en évitant sa mise en déroute précoce. Tout est donc question d'équilibre. Les chefs d'armées ou les chefs d'ailes doivent être soigneusement protégés, les autres doivent se consacrer, à l'arrière, au ralliement de leurs unités en déroute, ou à l'avant à maximiser les opportunités offensives de leurs troupes. Il n'y a pas de résultats sans risques.

CAMPAIGN 1776 : UN JEU REUSSI

Faire simple s'avère payant, que ce soit pour le jeu sur ordinateur ou pour le jeu sur carte. Les mécanismes du jeu d'HPS sont classiques et éprouvés et ils savent tirer parti de la puissance de gestion de nos micro-ordinateurs. La prise en main se fait facilement, sans avoir à consulter une documentation par ailleurs très bien faite. La fidélité historique de la simulation permet aux passionnés de la période de joueur très intuitivement et à ceux qui la découvrent de faire tout simplement appel à leur bon sens. *Campaign 1776* est sans le moindre doute un jeu réussi, qui combine dans sa variété les plaisirs du jeu et de l'Histoire. ❐

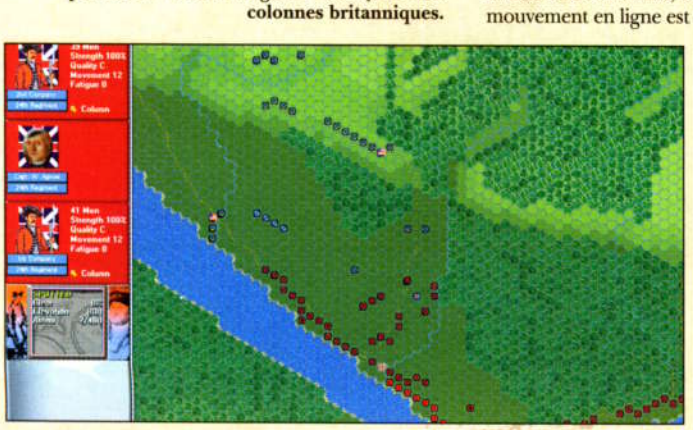
Remerciements :
Merci à Pascal Di Folco, pour les nombreuses heures de tests pendant lesquelles il endossa l'habit rouge...

Le joueur Anglais à toutes ses chances. Les tests ont démontré qu'il est même légèrement favorisé, en comparaison avec l'histoire, par les mécanismes du jeu.


Conclusion
The rebellion has been put down. The rebels are either rounded up and put into prison or made to flee the colonies. The colonies will live under British rule for over 200 years.
Continue

Ci-dessous. **Le jeu tient compte du terrain et des lignes de vue dans l'affichage qu'il propose à chaque joueur. Vue anglaise : le joueur loyaliste ne voit pas les réserves que le joueur américain est en train de faire monter en ligne (voir écran suivant)...**

A gauche. **Vue américaine : les Insurgents ne voient pas de leur côté la longueur menaçante des colonnes britanniques.**



MANUEL DU PILOTE DE CHASSE

II. LES BASES DU VOL (suite)

DANS notre précédent article, paru dans *Cyberstratège* 18, nous avons évoqué la théorie du vol et expliqué comment un avion se « maintient » et évolue dans l'air. Il est temps maintenant d'enfiler la combinaison de vol, et de faire quelques tours de piste.

Eric TENG

Première manœuvre de base, le décollage. Il s'agit, contrairement à ce que l'on pourrait penser, d'une manœuvre dangereuse, l'une des plus dangereuse en aviation civile. En effet, une panne moteur ou le blocage d'une commande à cet instant peut avoir des conséquences dramatiques. Pour le pilote de chasse, il s'agit généralement de décoller le plus rapidement possible, soit pour échapper à une attaque sur l'aérodrome, soit pour intercepter une cible en route vers un objectif dont vous assurez la défense (on a tous en mémoire la sirène hurlante des « Têtes Brûlées »...).

Le décollage consiste à s'aligner sur la piste, puis mettre plein gaz, attendre la vitesse de rotation (appelée VR) pour enfin tirer sur le manche. Les pilotes civils prennent généralement le temps de faire une visite pré-vol (inspection générale visuelle de l'avion au sol et essai des commandes). En combat avec décollage d'urgence, il n'en est évidemment pas question, plus vite vous serez en l'air, meilleur ce sera ! La rapidité de décollage dépend de plusieurs facteurs : tout d'abord la force et la direction du vent, ensuite le poids de votre appareil, et enfin la sortie ou non des volets. Les simulateurs de combat aériens tels que *Combat Flight Simulator* ou *European Air War* proposent d'ailleurs des missions de défense d'aérodrome : vous êtes déjà alignés sur la piste avec vos camarades et devez juste mettre les gaz.

En route ! Installez-vous dans le cockpit (voir notre encadré). Avancez légèrement la manette des gaz, poussez au maximum le réglage du pas de l'hélice (plein petit pas), enclenchez les deux magnétos (réglage « both » ou « 1+2 ») et donnez un coup de démarreur. La fumée s'échappe des pots, l'avion s'ébranle. Attendez que la piste se libère et mettez les gaz progressivement en rattrapant la dérive à gauche par une action sur le palonnier (pied à droite !), et restez aligné.

Faut il décoller un cran de volet ? Pour les avions qui en ont la possibilité, cette manœuvre augmente la portance de l'aile mais ralentit sensiblement l'accélération. En fait, on utilise les volets pour raccourcir la distance de décollage. Dans notre cas, il faut dégager le terrain au plus vite, on garde donc la configuration « lisse » (volets rentrés) qui permet une meilleure accélération. Attention aussi à garder vos distances avec vos coéquipiers : un écart, et c'est la collision avec deux chasseurs au tapis !

Dès que la vitesse de décrochage est dépassée, tirez sur le manche et l'avion décolle. Patience, car tirer sur manche trop tôt fait perdre de la vitesse en augmentant la traînée de la gouverne de profondeur. Dès que l'avion prend l'air (vario positif), rentrez les trains, et prenez votre premier virage. Il est impératif de dégager l'axe de décollage pour les camarades ! Bravo, vous avez effectué votre premier décollage !

En titre. **Le Spit de Pierre Closterman à l'atterrissage, volets et trains sortis.**

LA MONTEE

En combat, il est intéressant de grimper le plus rapidement possible. La pente maximale de montée est obtenue à plein gaz avec un cran de volet sorti. Cette action n'est recommandée que pour chercher à atteindre rapidement une altitude, par exemple pour intercepter une cible se rapprochant. Plus généralement, vous devez rattraper un ennemi distant « horizontalement ». On utilise alors la configuration lisse : la montée ordinaire s'effectue trains et volets rentrés, gaz à 75% avec un vario constant. Il est vital de surveiller son badin car une perte de vitesse indique une inclinaison trop importante et à terme un décrochage ! Inutile de dire qu'un décrochage à proximité du sol est généralement fatal, surveillez la vitesse !

LE VIRAGE

Manœuvre à priori la plus évidente, mais qui a ses subtilités. Une action sur le manche à droite ou à gauche incline l'avion et le met en virage. On a vu que le virage doit s'accompagner d'une action

A gauche. **Un Spit à l'atterrissage, avec un vent de travers. Pour conserver la trajectoire axée, le fuselage est incliné vers la gauche, nez au vent. L'avion marche en crabe! Il faudra s'axer à l'arrondi si l'on ne veut pas faire le cheval de bois !**

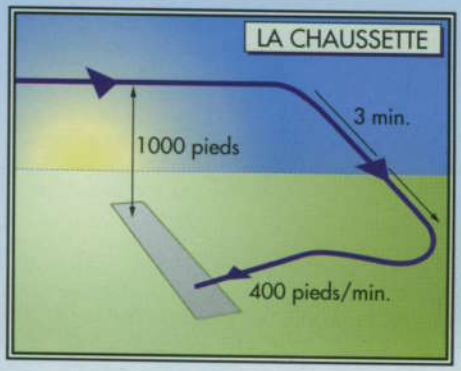
Ci-contre. **Un Morane 406 au décollage à Villacoublay, rentre ses trains. Cet appareil surclassé par le Me 109 en juin 40 a quand même été, à l'époque, crédité d'une quantité non négligeable de victoires.**

Ci-dessus. **L'architecture ouverte de combat flight simulator permet à de nombreux concepteurs bénévoles d'enrichir le nombre d'appareils pilotables. Ici, un Mosquito, conçu pour *Flight Simulator 98*.**

sur le palonnier, qui a pour effet de rétablir la symétrie du vol. Pour une mise en virage plus rapide, on peut mettre du pied immédiatement, de façon simultanée à l'action sur le manche. Si vous souhaitez conserver votre altitude, il faut augmenter la vitesse par une action sur les gaz (pensez à réduire le pas de l'hélice) et sur la gouverne de profondeur (tirez sur le manche). En combat, un virage serré doit faire tourner votre avion à l'intérieur du virage de votre cible, il faut donc rechercher le taux de virage maximal. Le taux de virage est visible sur l'indicateur, généralement situé au dessus de la bille (voir notre encadré page 82). Chaque avion a une vitesse dite « de manœuvre » à laquelle le virage est le plus court possible. Il est donc inutile de mettre plein gaz pour tourner vite, mais il faut jauger l'inclinaison et la vitesse de l'appareil pour adapter votre virage à la situation. A noter que plus la charge alaire est faible, plus l'avion tournera court (on divise le poids de l'avion par la surface de l'aile). Certains avions comme le P51D Mustang peuvent sortir un cran de volet en combat, ce qui leur donne une meilleure manœuvrabilité.

L'ATTERRISSAGE

Tous les vols se terminent (théoriquement) par un atterrissage ! Cette manœuvre, délicate en temps ordinaire, revêt parfois un caractère épineux lorsqu'à l'issue de durs combats, votre appareil est gravement endommagé... Mais quelle satisfaction de réussir à poser une passoire sur la piste! Une anecdote: 5 % des Me 109 détruits l'ont été lors de la manœuvre d'atterrissage, rendue particulièrement difficile par le train très étroit de cet avion!



Un bon atterrissage commence par le choix, comme au décollage du bon axe de piste. Pour cela, la connaissance de la direction du vent est indispensable, d'où la présence de manche à air le long des pistes. Dans la plupart de nos simulateurs, la gestion du vent est ignorée, et on peut se présenter dans n'importe quel sens sur la piste, la seule difficulté réside en une approche bien axée sur la piste. Une manœuvre élémentaire, la « chaussette » (voir schéma), permet de se présenter correctement face à la piste après un passage à la verticale de celle-ci, à 1000 pieds ou 300m d'altitude. Comptez 30 sec. après le passage vertical puis entamez un virage, pour en sortir parallèlement à l'axe de la piste et à une distance d'environ un diamètre de virage. Toutes les manœuvres doivent être faites à altitude et inclinaison constante. Eloignez vous de deux minutes en réduisant votre allure et en sortant le premier cran de volets. Faites un virage à 180° vers la piste, vous devriez être plus ou moins axés. Entamez la descente avec un vario de 400 pieds/minutes, tout en conservant l'axe de la piste. Sortez les trains et le dernier cran de volet...Au besoin, conservez un palier pour rattraper l'axe de descente si vous êtes trop court ou plongez si vous êtes trop long. Pour le rattrapage de l'axe gauche/droite, n'inclinez que très légèrement vos ailes (risque de décrochage), et usez plutôt du palonnier. Maintenez votre vitesse de descente à la vitesse de décrochage + 20%. Dès que le sol se rapproche, entamez l'arrondi en tirant légèrement sur le manche et coupez les gaz. Une fois les roues au sol, rentrez les volets et, après un léger coup sur les frein, dégagez la piste pour les suivants... vous venez de réussir votre premier atterrissage !

Ci-dessus. **Le cockpit du biréacteur Me 262 reste très semblable à ses contemporains. Cet appareil est trop rapide pour être un bon chasseur : ses résultats opérationnels ne furent pas à la hauteur de l'avance technologique qu'il représentait.**

A noter que les pilotes de l'aéronavale doivent effectuer la manœuvre plus brutalement, sans arrondi, de façon à littéralement « jeter » l'avion sur les câbles d'arrêt. On comprend pourquoi les avions embarqués doivent être dotés de trains robustes (les trains courts des Corsairs américains en sont un parfait exemple).

Un bon moyen de s'entraîner est de pratiquer le « tour de piste ». Tous les pilotes débutants s'y adonnent de longues heures, à vous d'y passer! Le but est d'enchaîner dans un espace de temps réduit, une série de décollages et d'atterrissage. Il permet à l'apprenti pilote de se familiariser avec ces manœuvres aussi élémentaires qu'indispensables. Procédez tout d'abord à un décollage, suivi d'une montée à 1000 pieds. Vérifiez votre configuration à l'aide de la check-list montée (trains et volets rentrés) , puis un virage standard (inclinaison à envi-

Volons français! L'architecture ouverte de *Combat Flight Sim* permet à des créateurs passionnés d'injecter des avions aussi rares que le Dewoitine 520 ou le Morane 406.

DETAIL DE LA PLANCHE DE BORD DU SPITFIRE

A - Le badin ou indicateur de vitesse. Celui-ci est gradué en milles/heure. Les avions allemands sont équipés d'instruments gradués en km/h. Les compteurs actuels sont gradués en nœuds (milles nautiques par heure 1knt=1.852km/h).

Le badin fonctionne par comparaison entre la pression exercée par le vent relatif (vent de face, pression dite « totale ») et la pression de l'air ambiante (pression statique prise sur les côtés du fuselage). La mesure est effectuée à l'aide de tubes pitots, qui sont ces petits appendices fixés à l'avant de la carlingue ou sous les ailes. Malheureusement, pour une même vitesse réelle dans l'air, l'indication de vitesse varie dépend de la densité de l'air et de l'altitude. En pratique, la vitesse indiquée (Vi) est toujours inférieure à la vitesse réelle ou vitesse propre (Vp). Certain simulateurs comme EAW vous proposent d'afficher directement la Vp au lieu de la Vi, l'intérêt en est toutefois limité, compte tenu de la précision de ce simulateur. Le badin est un instrument essentiel au pilotage. On a vu dans l'article précédent qu'un avion doit toujours se maintenir à une vitesse minimale adaptée à la situation de vol, faute de quoi il décroche. C'est pour cette raison que l'indicateur de vitesse est important, il figure donc en bonne place au milieu de la planche de bord.

B - L'horizon artificiel. D'un intérêt limité dans nos simulateurs de vol où l'on navigue de jour et généralement avec une bonne visibilité, cet instrument remplace le repère visuel donné par l'horizon. Il fonctionne à l'aide d'un gyroscope, qui a la propriété de toujours garder son axe dans la même position et constitue de ce fait un repère relativement fiable.

C - Le vario ou indicateur de vitesse ascensionnelle. Celui-ci est gradué par tranche de 1000 pieds/minutes (1 pied = 0.30m). Les varios des chasseurs allemands (lorsqu'ils en sont dotés car le Me 109 en est dépourvu!) sont gradués en mètre par seconde. Le vario mesure la pression statique et la compare avec la pression régnant dans une petite baudruche se mettant lentement à la pression statique. Grâce à cette inertie on peut mesurer les variations de pression. Le vario possède une grande inertie et donc ne peut pas afficher le taux de descente/montée instantanément. Cet instrument est utile au décollage et à l'atterrissage pour contrôler la pente de la trajectoire. Un bon atterrissage se fait aux environs de 400 pieds/minutes ou 2m/s.

D - Altimetre. Gradué en pieds chez les anglo-saxons et en mètres chez les Allemands. L'altimètre fonctionne par mesure de la pression statique. Comme celle-ci diminue régulièrement avec l'altitude, on établie une courbe de pression théorique appelée « atmosphère standard ». Par comparaison de la pression mesurée avec cette courbe, on peut afficher une altitude. Dans nos simulateurs, la pression atmosphérique du jeu reste constante. De plus tout terrain en rase campagne est considéré à la même altitude. Donc l'affichage de votre altimètre ne sera jamais erroné ! L'altimètre sert essentiellement aux manœuvres de décollage et d'atterrissage. En combat, il vous servira à rechercher l'altitude optimale d'évolution pour votre appareil (par exemple le Hurricane perd de son agilité au-dessus de 20 000 pieds).

E - Le compas. D'aucune utilité en combat, il est évidemment essentiel en navigation, d'où sa position sous l'horizon artificiel. Il est également utile lors des phases de décollage et d'atterrissage, lorsque l'on ne voit pas la piste mais que l'on connaît son orientation (on garde le cap comme sur un bateau !).

F - Indicateur de virage. Il vous indique la force et le sens de votre virage. Il est généralement couplé avec la bille qui vous montre le sens éventuel du dérapage. Sur le Spit, la bille est remplacée par un indicateur, mais l'utilisation est la même.

G - Les magnétos. Ils servent à l'allumage des bougies de votre moteur. Par sécurité, il existe deux circuits. Il faut évidemment toujours activer les deux (les deux contacteurs sur on ou le sélecteur placé sur « 1+2 » ou « both ».

H - Le contact du démarreur.

I - Indicateur et manette de train. Vert, le train est sorti, rouge il est rentré.

J - Commandes du moteur. De gauche à droite richesse, manette des gaz et pas de l'hélice. Rappelez vous que pour mettre les gaz on actionne les manettes de droite à gauche (d'abord plein petit pas, puis gaz !), et de gauche à droite pour les réduire.

K - Commande de volets. Le Spit ne possède que deux positions : rentrés ou sortis, d'où une manette simple sans crans intermédiaires. Les volets modifient la courbure de l'aile et en augmentent la portance. Le P51 possède une panoplie de crans pour l'atterrissage, le décollage et même le combat.

L - Jauge de carburant. En fonction de la mission effectuée, il peut être utile de ne pas trop embarquer de carburant, votre avion n'en sera que plus maniable.

M - Robinet de carburants. Les deux réservoirs sont sur « on », attention à la panne sèche !

N - Pression d'admission. Indique la puissance délivrée par le moteur, directement fonction de la position de la manette des gaz. Généralement, les réglages de la pression d'admission sont donnés dans les manuels de vol pour les différentes configurations telles que décollage, croisière ou descente. Dans nos simulateurs de vol, il faut improviser !

O - Tachymetre. Indique la vitesse de rotation de l'hélice. Celle-ci dépend de la position de la manette des gaz mais également du réglage du pas de l'hélice. On affiche une rotation en jouant sur le réglage du pas de l'hélice. Les vitesses à afficher dans les différentes phases de vol sont généralement décrites dans les manuels de vol.

P - Température du liquide de refroidissement. Le Spitfire possède un moteur refroidi par eau. Cet indicateur est donc un bon indice de la charge du moteur. Les graduations sont en dizaines de degrés Celsius. La température maximale continue est de 105°C, en combat elle ne doit pas dépasser 135°C au delà de cinq minutes sous peine d'endommager le moteur.

Q - Température de l'huile moteur. La température d'opération normale doit être inférieure à 100°C. Lors d'une élévation anormale de température, il faut limiter la charge du moteur et donc cesser toute montée et attendre le retour d'une température plus basse. On peut également enrichir le mélange, ce qui à pour effet de refroidir le moteur par une moins bonne combustion.

R - Pression d'huile en psi (livre par pouce carré) La pression normale doit rester inférieur à 60 psi. Une chute de pression d'huile indique une grave avarie. S'il n'est plus lubrifié, le moteur risque de s'enflammer: atterrissage d'urgence !

Décollage d'un Corsair. C'est appareil est à l'origine destiné au missions aéronavales, qui devraient être traitées dans *Combat Flight Sim II*, sortie prévue cet été !

ron 20° qui doit vous faire faire demi-tour en une minute). En branche « vent arrière », au passage travers de la piste, enclenchez votre chronomètre et éloignez vous de deux minutes, sortez un cran de volet le cas échéant. Effectuez ensuite un virage standard, dans le même sens que le premier et à 180°, de façon à vous axer sur la piste. Profitez de votre fin de virage pour rattraper l'axe en inclinant plus ou moins l'avion. Aligné dans l'axe de la piste, entamez la descente en réduisant les gaz, dernier cran de volet et train sortis. Conservez un vario stable à – 400 pieds minutes, effectuez la check-list « atterrissage » et posez les roues ! Sur la piste, rentrez les volets sur la position décollage, réalignez-vous et gaz pour un nouveau décollage ! Et ainsi de suite jusqu'à la maîtrise totale de ces manœuvres.

Pour les mordus de ce genre, je conseille l'achat d'un simulateur de vol civil qui est bien plus complet qu'un simulateur militaire. Notamment, tous les aspects corollaires tels que le trafic, les communications avec la tour et les variations de la météo (vent, pluie), sont rendus de façon bien plus réaliste. Nous n'avons pas abordé ici les problèmes de dérive, qui surviennent lorsque le vent est sensible, sachez anticiper celle-ci en gardant l'avion le nez au vent.

J'espère que cet exposé n'aura pas été trop technique et vous aura donné goût à l'apprentissage au pilotage. Entraînez vous à ces manœuvres de base pour aborder la chasse proprement dite dans notre prochain article. Bon vol ! ❐

Cultivez sans modération votre curiosité pour l'histoire

4 LIVRES RELIÉS pour 10 F seulement + le 5ème GRATUIT*

© Giraudon - Roger-Viollet - Keystone - Sygma

Un intérêt toujours renouvelé !

Désormais, l'histoire n'est plus le domaine des spécialistes, elle passionne tous les Français. C'est pourquoi, à travers sa sélection de livres qui ne craint pas les remises en question, les débats contradictoires et les révélations, **le Club Histoire vous propose un passionnant parcours à travers le temps et l'espace** intégrant également l'évolution des mentalités, des mœurs ou des sentiments... Une façon pratique et économique d'enrichir vos connaissances avec un intérêt toujours renouvelé !

Réf 987

Alexandrie La Grande
André Bernard
Prix public : 160 F

Réf 298

Chevaliers et chevalerie
Jean Fiori
Prix public : 118 F

Réf 021

Grammaire des civilisations
Fernand Braudel
Prix public : 149 F

Réf 997

Brunehilde
Roger-Xavier Lantéri
Prix public : 148 F

Réf 269

Fouquet
Jean-Christian Petitfils
Prix public : 159 F

Réf 522

L'affaire Louis XVII
Philippe Delorme
Prix public : 120 F

Réf 548

Mythe et pensée chez les Grecs
Jean-Pierre Vernant
Prix public : 165 F

Réf 439

Le passé d'une illusion
François Furet
Prix public : 149 F

Réf 882

Gabrielle d'Estrées
Inès Murat
Prix public : 140 F

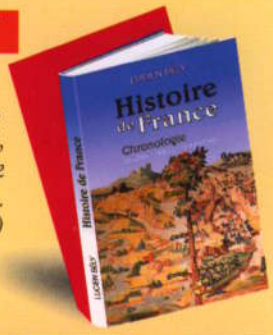
Réf 347

Fouché
Jean Tulard
Prix public : 150 F

*VOTRE LIVRE GRATUIT

si vous répondez sous 10 jours

L'Histoire de France et sa chronologie.
Intelligemment conçu et très facile à consulter, L'Histoire de France et sa Chronologie est un véritable vade-mecum pour les amateurs d'histoire.
(340 pages)



VOTRE CADEAU DE BIENVENUE

si vous joignez votre paiement immédiatement

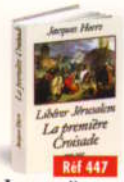
Au cœur de l'action, la guerre de 1914-1918.
En cassette-vidéo, *des archives inédites sur la Grande Guerre, extraites des Actualités Pathé Cinéma. Durée 154 mn. Textes de Paul Guimard.*

Réf 553

Le manuel du Goulag
Jacques Rossi
Prix public : 145 F

Réf 049

La France gagne la guerre des codes secrets
Sophie de Lastours
Prix public : 120 F



Réf 447

La première croisade
Jacques Heers
Prix public : 138 F

Réf 018

Hannibal
Serge Lancel
Prix public : 180 F

Réf 939

Ptolémée Ier
Francis Fèvre
Prix public : 120 F

Réf 154

Histoire des Turcs
Jean-Paul Roux
Prix public : 150 F

Réf 970

Le chevalier, la femme et le prêtre
Georges Duby
Prix public : 129 F

Réf 259

Les mémoires de la Méditerranée
Fernand Braudel
Prix public : 150 F

Réf 951

Miroir du Moyen Age
Prix public : 159 F

Réf 620

La Cathédrale
Alain Erlande Brandebourg
Prix public : 195 F

Club Histoire - Siège social : Le Grand Livre du Mois - 15, rue des Sablons - 75116 Paris - S.A. au capital de 1.000.000 F - R.C. Paris B 350 525 424 - Tél. : 08 91 67 41 60 (1,49 F la minute)

Histoire LE CLUB — INVITATION À LA DÉCOUVERTE

Retournez cette invitation ou une copie au Club Histoire - B.P. 782 - 60007 Beauvais Cedex

OUI, je souhaite recevoir les 4 livres reliés dont j'inscris les références ci-dessous. J'ai bien noté que mes 4 livres me coûtent 10 F seulement (plus 9 F de frais d'envoi). Je deviendrai ainsi adhérent du Club Histoire et je bénéficierai des conditions avantageuses qui me sont réservées. Je recevrai en plus en 5ème livre gratuit *L'Histoire de France et sa chronologie* si je réponds dans les 10 jours.

Inscrivez dans ces cases les références de vos 4 titres choisis :
Attention : certains livres comptent pour 2.

Choix n°1 | Choix n°2 | Choix n°3 | Choix n°4

Merci d'indiquer un livre de remplacement au cas où l'un des livres choisis serait épuisé. B

❑ *Je préfère vous régler immédiatement pour recevoir en plus la cassette-vidéo* C'était 1914-1918. *Je joins mon règlement de 10 F + 9 F de participation aux frais d'envoi, soit 19 F au total, à l'ordre du Club Histoire par :*
❑ *chèque bancaire ou postal*
❑ *carte bancaire n°* ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊
expire fin ⌊⌊⌊⌊ *Espèces refusées.*

❑ *Je ne désire pas recevoir la cassette-vidéo* C'était 1914-1918 *en cadeau supplémentaire. J'attends votre facture pour vous régler la somme de 10 F + 9 F de participation aux frais d'envoi, soit 19 F au total. Dès l'enregistrement de mon règlement, vous m'enverrez mes 4 livres, et L'Histoire de France et sa chronologie si je réponds sous 10 jours.*

Si ces livres et ce cadeau ne me satisfont pas entièrement, je vous retournerai le tout dans son emballage d'origine dans les 8 jours, sans rien vous devoir, et je serai intégralement remboursé. Autrement, je deviendrai adhérent privilégié du Club Histoire. Je prends comme seul engagement d'acheter au moins 1 livre par semestre pendant 2 ans. Dans le catalogue gratuit du Club Histoire envoyé au moins 12 fois par an, me sont présentés le Livre du Mois et de nombreux autres livres. Pour acquérir le Livre du Mois, je n'aurai rien à faire, le livre me parviendra automatiquement. Si je désire acquérir un autre livre ou pas de livre du tout, je vous le ferai savoir en vous renvoyant la carte réponse jointe à chaque catalogue. A défaut de commande d'un livre au bout de chaque période de 6 mois, je recevrai le Livre du Mois présenté dans le magazine et je le réglerai dans les 10 jours. Je bénéficierai des avantages du Club pendant 2 ans. A l'expiration de cette période, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée par tacite reconduction d'année en année. Si je ne souhaite pas renouveler mon adhésion, je vous préviendrai par simple lettre à chaque date anniversaire.

❑ M ❑ MME ❑ MLLE *A remplir en majuscules, merci.* **MP 1913**

NOM _____ PRÉNOM _____

RÉS _____ N° _____ RUE/AV/BD. _____

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE _____

Pour mieux vous servir, merci d'indiquer (facultatif) : Votre date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ Votre n° de téléphone. : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊

Nous ne pouvons accepter d'adhésion sans signature. Il n'est admis qu'une seule adhésion par foyer, soumise à l'acceptation du Club. Offre réservée à la vente par correspondance aux non-adhérents et uniquement à la France métropolitaine. Offre valable jusqu'au 31/12/2000.
Merci d'écrire au Club si vous désirez acheter un ou plusieurs livres au prix normal indiqué (+ 21,90 F de participation aux frais d'envoi), sans réductions ni cadeaux.

Signature indispensable — Date

(Pour les mineurs : signature obligatoire des parents ou tuteur)

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés. Si vous ne souhaitez pas, il suffit de nous écrire.